

O PAPEL DO DESIGN NA REGENERAÇÃO DA ESTRUTURA URBANA E SOCIAL

Um projeto para a cultura criativa

Autor: Micael Ventura Miranda
Mestrado Design Integrado
Escola Superior de Tecnologias e Gestão - IPVC
Ano Letivo: 2014/2015

Orientador: Professor Manuel Rivas Gulías

Coorientador: Professor Alexandre A. R. Costa

Júri

Presidente: Professor Doutor Ermanno Aparo
Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Vogais:
1º Vogal (arguente) Professor Doutor Paulo Alexandre Lima Guerreiro
Professor Auxiliar a tempo Parcial a Escola Superior Gallaecia | 1º Arguente

Professor Doutor Manuel Rivas Gulías
Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Viana do Castelo | 2º Arguente e Orientador



Instituto Politécnico
de Viana do Castelo



Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Escola Superior
de Tecnologia
e Gestão

MEDEIN
Mestrado Design Integrado

Resumo

A proposta projetual que se aborda, analisa o papel do design na regeneração e capacitação estratégica da cidade enquanto "produto" comercial. Apresenta uma observação sobre as potencialidades de estruturas arquitetónicas abandonadas a fim de fomentar o desenvolvimento de comunidades culturais. Pretende assumir-se como um projeto piloto que sensibilize a sociedade em geral para a necessidade de enriquecer o potencial criativo, profissional e turístico da localidade.

Propõe-se uma reflexão sobre o abandono de edifícios degradados, cuja sua viabilidade existencial possa ser explorada, em prol da criação de soluções que encontram foco na criatividade e cultura. Concretamente apresenta-se uma proposta de projeto de intervenção sobre um equipamento localizado no centro urbano da cidade. A sua intenção será colocar em análise um projeto para um espaço de intervenção cultural, um centro para o encontro de criativos, multidisciplinar em disciplinas e atividades, artísticas e culturais nas suas várias dimensões, um motor de estímulo para a criatividade.

Reconhecendo um estado de recessão económica generalizada, em que a construção e a cultura são manifestamente os setores mais prejudicados, poderá o design apresentar soluções projetuais, que ainda que defendendo a identidade local, potenciem a requalificação destas estruturas, assumindo-se como uma mais-valia para a sociedade, o planeamento urbano e a própria economia local?

Espera-se com este projeto sensibilizar instituições públicas e privadas para a requalificação de edifícios abandonados. Uma ferramenta de comunicação e promoção identitária, potenciando a geração de bens e serviços, bem como e por inerência, uma economia mais sustentável. Pretende-se comunicar uma cidade mais turística, mais criativa e mais profissional. Explorar potencialidades da disciplina do design sobre problemáticas sociais, estimular o desenvolvimento de políticas de sustentabilidade e melhor gestão urbanística. Procurando provocar a comunicação entre os vários ramos criativos para a criação de um projeto conjunto que enriqueça o conceito de Branding da cidade.

Palavras-chave: *Branding da cidade; Design vs planeamento; Espaço de Intervenção cultural; Identidade urbana; Marketing estratégico da cidade, Regeneração Urbana*

Abstract

The approached project motion, analyses design's role in the regeneration and strategic capability of the city as a comercial "product". It presents an insight about the potentialities of abandoned architectural structures, with the intention of increasing the development of cultural communities. It is intended for it to be assumed as a pilot project, which will sensitize society in general, to the need of enrichment of the creative, professional and turistic potential of the city.

It is suggested a reflexion about the abadonment of degraded buildings, to which the existential viability could be explored, in favor of creating solutions that will have foccus on creativity and culture. More specifically, it's presented a motion for an intervention project over an equipment located at the urban center of Viana do Castelo. Its intention will be to analyze a project for a cultural intervention space, a meeting center for creative people, embracing the several dimensions of cultural and artistic activities and subjects, as well as becoming a stimulating motor to creativity.

Acknowledging a state of general economic recession, in which construction and culture being manifestly the most affected sectors, is it possible for design to present a projectable solution, without losing the local identity, that would enforce the requalification of these structures, assuming itself as a most value to society when it comes to urban planning, and to the local economy as well?

With this project it is expected to sensitize both public and private institutions to the importance of urban regeneration. A tool for identity and communicative promotion that can generate needs and services, as well as and by inherency, a more sustainable economy. It's intended to be transmitted a more active, more touristic, more creative and more professional city, by exploring the capabilities of design's role about social problems, and by stimulating the development of better urban management and sustainability politics. Lastly, it's expected that the communication between the several creative branches will create a joined project that will enrich the city's branding concept.

Key-Words: *City Branding; Design vs urban planning; Cultural Spaces; Urban Identity; Urban Strategic Marketing, Urban Regeneration;*

AGRADECIMENTOS

Ao crescer e ver a vida levar-nos para o caminho que nos tem delineado, compreendemos que tudo tem o seu desígnio, um processo que, melhor ou pior, nos amadurece. Encontramos no contributo das pessoas que nos rodeiam e amamos a força para continuar, para trilhar o nosso caminho e tentar ser o melhor de nós próprios. A essas pessoas que me apoiaram, que me acompanharam e me ajudaram a crescer, um sincero obrigado, vocês são verdadeiramente fantásticos! Muito obrigado ao meu Mentor, Orientador e Amigo, Professor Dr. Manuel Rivas Gulías, que numa instituição tão grande como o IPVC, me encontrou e sempre apoiou. Pelo seu conhecimento, paciência e por todo o apoio estarei eternamente grato.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CMVC	Câmara Municipal de Viana do Castelo
CIAM	Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna
DGOTDU	Direção Geral do Ordenamento do Território e Desenvolvimento Urbano
PDM	Plano Diretor Municipal
PNPOT	Programa Nacional da Política de Ordenamento do Território
ADDICT	Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas
PIB	Produto Interno Bruto
ATPN	Associação de Turismo Porto e Norte
OE	Orçamento de Estado
BE	Partido Bloco de Esquerda
PCP	Partido Comunista Português
UM	Universidade do Minho
IPDT	Instituto de Planeamento e Desenvolvimento do Turismo
ZDB	Galeria Zé dos Bois
ARU	Área de Reabilitação Urbana

Índice

Resumo	3
Abstract.....	4
Agradecimentos	5
Lista de abreviaturas e siglas	6
Índice de tabelas.....	9
Índice de figuras	10
CAPÍTULO I: INTRODUÇÃO	13
Âmbito	17
Motivações	20
Fundamentação.....	23
Objetivos	27
Metodologia	29
CAPÍTULO II: A CIDADE, AS ARTES E A REGENERAÇÃO	31
2.1. A Cidade	32
2.1.1. Conceito e desenvolvimento	32
2.1.2. A Regeneração Urbana como via para a sustentabilidade e a cidade moderna	39
2.1.3. Traços gerais de uma cidade portuguesa	42
2.1.4. Viana do Castelo: processo de maturação e a regeneração urbana recente.....	44
2.2. Artes e Cultura	52
2.2.1. A cultura e a manifestação criativa.....	52
2.2.2. O Valor da Cultura, da Criatividade e da Arte aplicados à Cidade	57
2.3. Cidades Criativas: O caso de Nantes, Guimarães e Porto	62
2.4. Movimentos e Associações Culturais em Viana do Castelo	73
CAPÍTULO III: ESTUDOS DE CASO	75
3.1. Ethos Criativo: O espaço, como motor de criatividade e progresso	76
3.2. Estudos de caso	79
3.2.1. Farm Cultural Park, Favara, Sicília – Itália.....	79
3.2.2. Fábricas de Criação – Barcelona	82
3.2.3. Maus Hábitos – Porto.....	85
3.2.4. Galeria Zé dos Bois.....	87
CAPÍTULO IV: ZÉ PEQUENO - CREATIVE NETWORK	89
4.1. Creative Network – Enquadramento e objetivos.....	90

4.2. Implantação	91
4.3. Ante-Projeto - Processo criativo	95
4.3.1. Projeto - Memória Descritiva	97
4.3.2. Via pedonal e Praceta	98
4.3.3. Edifício Principal – Piso 0	102
4.3.4. Edifício Principal – Piso 1	104
4.3.5. Edifício Principal – Piso 2	105
4.3.6. Valor para a cidade.....	107
CAPÍTULO V: REFLEXÕES FINAIS	111
Bibliografia	117
Anexos	122

Índice de tabelas

Tabela 1 Investimento Público na Guimarães 2012.

Fonte: Câmara Municipal de Guimarães Sit in
Impacto, Económicos e Sociais. Relatório Executivo
Guimarães 2012.

Pág. 70

Índice de figuras

Figura 1	Fotografia: Grafiti, rua Baixa do Porto	Fonte: autor	Pág. 13
Figura 2	Fotografia: Evento de Dança e artista de rua	Fonte: autor	Pág. 31
Figura 3	Projeto Centro de Estocolmo. Uma das primeiras renovações completamente realizada e planificada	Fonte: Portas (2007): pp 167	Pág. 36
Figura 4	Modelo de Intervenção de Haussman em Paris	Fonte: Pareai in Susana Milão (2006)	Pág. 36
Figura 5	Logo Programa Polis	Fonte: http://www.aprh.pt/congressoagua2002/geral/exposit/polis.htm	Pág. 41
Figura 6	Planta do Núcleo central de Viana do Castelo	Fonte: Fernandes, F. (1999) sit in Reis, 2008: pp. 27	Pág. 44
Figura 7	Jardim Marginal (intervensões década 30/40)	Fonte: Arquivo Municipal sit in Reis, 2008: pp. 56	Pág. 48
Figura 8	Ponte Eiffel, em construção	Fonte: Fernandes, F. (1999) sit in Reis, 2008: pp. 52	Pág. 48
Figura 9	<i>Mercado Municipal</i>	Fonte: Fernandes, F. (1999) sit in Reis, 2008: pp. 50	Pág. 48
Figura 10	Ante projeto já prevendo a Av. Gaspar Castro, Liceu e Bairro do Jardim (destacado a verde)	Fonte. Arquivo Municipal sit in Reis, 2008: pp. 79	Pág. 50
Figura 11	Ruínas do teatro de Mileto	Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Teatro_na_Gr%C3%A9cia_Antiga	Pág. 54
Figura 12	Estudo "A Economia da Cultura na Europa".	Fonte: Ministério da Cultura (março 2008)	Pág. 60
Figura 13	Livraria do Centro Cultural	Fonte: http://nantes-appart-hotel.com/le-lieu-unique-nantes/	Pág. 67
Figura 14	Logo Guimarães 2012	Fonte: <i>autor João Campos</i> ; Fonte: <i>Câmara Municipal de Guimarães</i>	Pág. 68
Figura 15	Fachada à noite, Plataforma das Artes e da Criatividade.	Fonte: José Campos in P3.Publico.pt	Pág. 69
Figura 16	Casa da Musica.	Fonte: <i>Manuel Roberto in P3.Publico.pt</i>	Pág. 71
Figura 17	Praça Centro Pompidou, Paris	Fonte: autor	Pág. 75
Figura 18	Arruamento e fachada, Farm Cultural Park	Fonte: <i>Nadia Castronovo in Farm Cultural Park</i>	Pág. 79
Figura 19	Intervenções artísticas paredes urbanas, Farm Cultural Park	Fonte: <i>Nadia Castronovo in Farm Cultural Park</i>	Pág. 80
Figura 20	Espaços de lazer Farm Cultural Park	Fonte: Nadia Castronovo in Farm Cultural Park	Pág. 80
Figura 21	Espaços de lazer Farm Cultural Park	Fonte: Nadia Castronovo in Farm Cultural Park	Pág. 81
Figura 22	Mapa de distribuição das fábricas de criação	Fonte: Fábricas de creacio de Barcelona	Pág. 82
Figura 23	<i>Fabra i Coats, alçado</i>	Fonte: http://fabriquesdecreacio.bcn.cat/es	Pág. 83
Figura 24	<i>Fabra i Coats, ambiente interior</i>	Fonte: http://fabriquesdecreacio.bcn.cat/es	Pág. 83
Figura 25	Hangar	Fonte: http://fabriquesdecreacio.bcn.cat/es	Pág. 84
Figura 26	Sala Beckett/obrador	Fonte: http://fabriquesdecreacio.bcn.cat/es	Pág. 85
Figura 27	La Caldera recinto exterior	Fonte: http://fabriquesdecreacio.bcn.cat/es	Pág. 85
Figura 28	Local de implantação anteprojecto	Fonte: Arquivo Mun. Porto	Pág. 85
Figura 29	Fachada Edifício construído	Fonte: Arquivo Mun. Porto	Pág. 86
Figura 30	Salão Nobre, Maus Hábitos.	Fonte: Maus Hábitos	Pág. 86
Figura 31	Edifício ZDB	Fonte: http://www.ilovebairroalto.com/art/5014/ZDB+-+Galeria+Z%C3%A9+dos+Bois	Pág. 87

Figura 32	Comércio, Rouen - Cidade artística, França	Fonte: autor	Pág. 89
Figura 33	Área de reabilitação urbana do Centro Histórico de Viana do Castelo.	Fonte: CMVC	Pág. 91
Figura 34	Áreas Intervencionadas pela CMVC	Fonte: CMVC, com adaptação de Autor	Pág. 92
Figura 35	Armazém Quimigal	Fonte: Autor	Pág. 93
Figura 36	Alçado Sul, Empresa de Pescas de Viana do Castelo	Fonte: Autor	Pág. 93
Figura 37	Vista moradia nº 52, rua dos Caleiros	Fonte: Autor	Pág. 94
Figura 38	Alçado Sul, Garagem Zé Pequeno	Fonte: Autor	Pág. 94
Figura 39	Alçado Norte, Garagem Zé Pequeno	Fonte: Autor	Pág. 94
Figura 40	Estudo de layout. Relação exterior/interior	Fonte: Autor	Pág. 95
Figura 41	Estudo de layout Piso 0	Fonte: Autor	Pág. 96
Figura 42	Estudo Processo de maturação de Layout Bar	Fonte: Autor	Pág. 97
Figura 43	Planta de Implantação	Fonte: Interpretação de Autor/Apoio PDM	Pág. 97
Figura 44	Alçados existentes (Norte e Sul Respetivamente)	Fonte: Interpretação de Autor/Apoio PDM	Pág. 97
Figura 45	Proposta de Alçados (Sul – Norte Respetivamente)	Fonte: Autor	Pág. 98
Figura 46	Render – Vista Passagem	Fonte: Autor	Pág. 98
Figura 47	Render – Praça central. Área de lazer	Fonte: Autor	Pág. 99
Figura 48	Render – Praça central. Acesso sul	Fonte: Autor	Pág. 99
Figura 49	Planta de proposta de intervenção, praça	Fonte: Autor	Pág. 100
Figura 50	Render – Sala, plataforma central	Fonte: Autor	Pág. 100
Figura 51	Render – Vista de Praça, plataforma central	Fonte: Autor	Pág. 101
Figura 52	Render – Alojamento Piso 1 de plataforma central	Fonte: Autor	Pág. 101
Figura 53	Planta de proposta de intervenção Piso 0	Fonte: Autor	Pág. 102
Figura 54	Render - Vista Bar/Livraria	Fonte: Autor	Pág. 102
Figura 55	Render - Vista Bar/Livraria	Fonte: Autor	Pág. 103
Figura 56	Render - Vista Bar/Livraria	Fonte: Autor	Pág. 103
Figura 57	Planta de proposta, Piso 1	Fonte: Autor	Pág. 104
Figura 58	Render – Sala Piso 1	Fonte: Autor	Pág. 104
Figura 59	Planta proposta Piso 2	Fonte: Autor	Pág. 105
Figura 60	Render – Vista Coworking, Piso 2	Fonte: Autor	Pág. 105
Figura 61	Render – Vista área de Trabalho, Piso 2	Fonte: Autor	Pág. 106
Figura 62	Render – Coworking, Piso 2	Fonte: Autor	Pág. 106
Figura 63	Render – Vista, área de lazer, Piso 2	Fonte: Autor	Pág. 106
Figura 64	Render – Relação com a rua. Alçado Norte	Fonte: Autor	Pág. 107
Figura 65	Render – Pormenor de Alçado Norte	Fonte: Autor	Pág. 107
Figura 66	Render – Relação com a rua. Alçado sul	Fonte: Autor	Pág. 107
Figura 67	Planta de Implantação e Alçados Originais	Fonte: Autor	Pág. 109
Figura 68	Planta, alçados e corte de proposta	Fonte: Autor	Pág. 110
Figura 69	Praça da República, Viana do Castelo	Fonte: Autor	Pág. 111
Figura 70	Jardim Marginal, Viana do Castelo	Fonte: Autor	Pág. 122

*“Por toda a Europa, os velhos bairros
históricos são hoje o tesouro das cidades que os
possuem.”*

Ramalho Ortigão,

O culto da Arte em Portugal, 1896

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

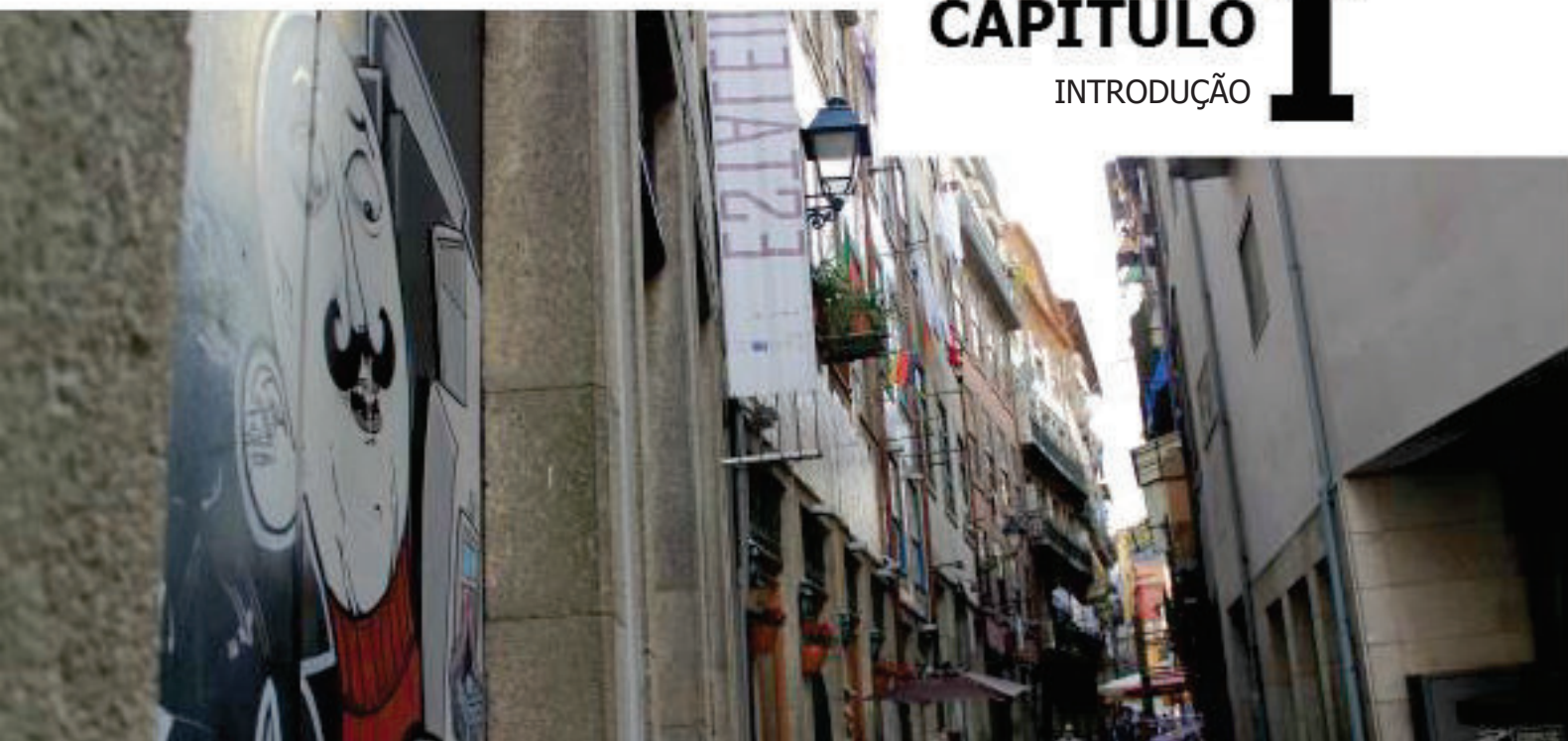


Figura 1 - Grafiti, Porto

O tema e âmbito sobre o qual esta tese debruça pretende abordar a realidade social e urbana da cidade Viana do Castelo. Coloca ênfoco na morfologia da cidade e analisa as mais-valias que o design coloca à disposição da sociedade. Myfanwy Trueman (2001), uma docente da Universidade de Gestão em Bradford, que estuda o posicionamento estratégico das cidades, sugere-nos uma necessidade urgente em analisar, atentamente, a cidade como uma marca, considerando a ampla variedade de *sponsors* interessados como, por exemplo, a comunidade empresarial e local. Como refere a autora, “é possível examinar a cidade como uma marca usando tipologias convencionais para análise de marcas fornecendo suficiente peso dado para as diferentes partes interessadas.” (Trueman, 2001 *cit. in* Gaio, 2006: pp 3)¹. Ao reconhecer a cidade como um produto de marca identitária, um *branding*², será possível reconhecer um sistema transversal, organizado, de bens e serviços que mereçam apreciação por parte dos seus cidadãos e dos visitantes.

Vários são os setores que têm sofrido cortes orçamentais, a cultura sofreu, em exemplo, cortes na ordem dos 75% nos últimos dez anos. Segundo a deputada do Bloco de Esquerda, Catarina Martins (2014), “toda a criação artística está sob ataque, ou seja, a liberdade do artista e da criação”³. Neste sentido, esta investigação pretende evidenciar o papel do design enquanto agente responsável e parte ativa da transformação da realidade. A sua dimensão social e de intervenção, permite à disciplina do design manifestar sensibilidade para a apresentação de soluções projetuais. Consciente da identidade local, a proposta pretende promover uma maior sensibilidade social e institucional e, por consequência, potenciar a

¹ Tradução livro do Autor - “It is possible to examine the city as a brand using conventional typologies for brand analysis providing sufficient weight is given to different stakeholders.” (Trueman, 2001 *cit. in* Gaio, 2006: pp 3).

² “Branding” ou marca representa uma determinada simbologia associada e geradora de uma determinada identidade, nomeadamente na criação e definição de venda do produto (American Marketing Association).

³ Observações apresentadas num encontro-debate, denominado “A cultura em crise”, artigo disponível em <http://www.esquerda.net/artigo/cultura-tem-sofrido-asfixia-lenta/34551> (acedido a 09 de Janeiro de 2015).

regeneração urbana e o combate ao abandono de edifícios. Ezio Manzini (2011), especialista em design sustentável, afirma que à medida que se clarificam os limites do planeta, as pessoas começam a perceber e a interpretá-los de uma forma diferente (tanto em termos económicos como de saúde), solicitando novos sistemas com recursos mais conscientes. Assim, o design assume-se como uma mais-valia para a sociedade, o planeamento urbano e a própria economia local. Espera-se com este projeto apelar a instituições públicas e privadas, e demonstrar que a requalificação de edifícios abandonados será uma nova ferramenta de comunicação e promoção identitária, potenciando a geração de melhores bens, melhores serviços e, por inerência, melhores condições de vida apoiada numa economia mais sustentável.

A cidade poderá, através de propostas projetuais deste âmbito, vincular a sua comunicação enquanto produto turístico, profissional e habitacional, gerando uma identidade muito própria. Philip Kotler (1993), especialista em marketing, afirma que numa economia global, cada local/cidade compete com as outras cidades na procura de uma vantagem comercial. “Os lugares são, de facto, produtos, cujas identidades e valores devem ser concebidos e comercializados. Os lugares que não se conseguem colocar adequadamente no mercado correm o risco de estagnação e declínio económico” (Kotler, *et al*, 1993: pp 10)⁴. Nesse sentido a prosperidade económica de um país, cidade ou cultura, encontra-se diretamente associada à mística de um local, à sua herança cultural, pessoas, bem como a empresas e sistemas financeiros. Todos devem trabalhar em simbiose para desafiar a criação de políticas e estratégias por si só mais sustentáveis, com melhor gestão de espaço, mais rico e funcional.

⁴ Tradução livro do Autor – “Places are, indeed, products, whose identities and values must be designed and marketed. Places that fail to market themselves successfully face the risk of economic stagnation and decline.” (Kotler, et al, 1993: pp 10).

A abordagem projetual pretende criar uma rede criativa, valendo-se de sistemas arquitetónicos inseridos no centro urbano da cidade de Viana do Castelo, cuja função original se tenha perdido, e com a sua requalificação apresentar uma proposta de âmbito e temática específica.

A interpretação e a requalificação de estruturas arquitetónicas não representam mais que um exercício criativo profundamente associado aos princípios do design. Numa premissa de redesign, um espaço pode redefinir-se com um ambiente específico, no caso, com uma orientação criativa e marcante na própria sociedade. A realidade nacional verifica um crescimento desmesurado que se veio a sentir nas últimas décadas no setor da construção, dos quais, boa parte destes sistemas construtivos, se encontram degradados e com uma função primária fundamentalmente abandonada. Manifesta-se nesse plano existencial o imergente papel do design na regeneração do tecido urbano, levando à requalificação de sistemas e na geração de novos “produtos” e novos objetivos, para a performance do próprio edifício enquanto estrutura arquitetónica ao serviço de uma qualquer entidade pública ou privada.

Ao se projetar uma proposta para um centro de intervenção artística e cultural, pretende-se convidar a sociedade local a manifestar maior sensibilidade para a realidade local, progredindo para um princípio enriquecedor de utilidade social. Pela manifestação e geração de cultura nas suas várias dimensões, procura-se enriquecer a identidade da cidade e dos seus cidadãos, motivando gerações criativas que, futuramente, possam no seu meio desenvolver atividades profissionais e artísticas, potenciadores de economia e equilíbrio social.

A proposta deste estudo pretende colocar em análise a teoria e a dimensão do design aplicado ao meio social e urbano, sugerindo uma observação sobre estruturas cuja função se tenha perdido total ou parcialmente. Philip Kotler (1993) afirma que para o projetista que pensa a cidade, as atitudes e os comportamentos das pessoas são fortemente influenciadas pela qualidade do ambiente físico. Abordar e analisar esse contexto irá, portanto, e em retorno, potenciar uma melhoria nos comportamentos sociais, maior organização e ambientes urbanos mais fluídos. Nesse sentido, apela-se à imagem da cidade enquanto “produto” atrativo para o investimento, para a adesão turística, para o cidadão e, por consequência, para o desenvolvimento de recursos geradores de uma melhor qualidade de vida e potencial conjunto e corporativo.

Nesta investigação, analisam-se as possibilidades criativas de edifícios abandonados, nas redes urbanas, levando a uma consciencialização para o seu potencial social, na sua dimensão cultural, bem como no potencial económico que se poderá implementar nesses ambientes.

Esta realidade sustentável deverá ser associada à imagem que uma cidade assume. O marketing territorial, atualmente utilizado na promoção do lugar enquanto “produto”, mas utilizado também para servir de ferramenta na conceção/formalização e gestão de estratégias. Ou seja, trata-se, fundamentalmente, de uma estratégia de posicionamento e comunicação, cuja sustentabilidade e a sua simbiose com a cultura deverão ser pilar de sustentação para o legado de uma cidade.

A fim de fomentar o desenvolvimento de comunidades culturais, propõe-se a regeneração de espaços urbanos, nomeadamente a requalificação de edifícios degradados e inclusivamente deixados ao

abandono. Conforme refere Philip Kotler "(...) pequenas cidades e comunidades cujas ruas e edifícios caíram em negligência (...) precisam de um face-lifting e convidam o projetista a propor estratégias para embelezar o rosto da cidade" (Kotler, 1993: pp 73)⁵.

As artes performativas, as artes plásticas, as mais variadas formas de expressão bem como a arte de projetar em qualquer que seja a sua dimensão, tanto no design como na arquitetura, poderão encontrar num espaço de partilha e encontro, um veículo de cultura, de enriquecimento e expressão pessoal. Por inerência, numa dimensão global e social, o projeto transformaria o espaço "como um instrumento de análise para a alma humana" (Bachelard, 1998: pp 20). Com esta investigação, propõe-se a criação de um berço criativo, aberto e dinâmico, capaz de albergar um núcleo de expressão artística e projetual, promotor e gerador de cultura e conteúdo livre pela e para a sociedade. Como sugere Gaston Bachelard⁶ trata-se de "uma reduplicação da vida, uma espécie de emulação nas surpresas que excitam a nossa consciência e a impedem de cair no sono" (Bachelard, 1998: pp 17).

Um ambiente representa um espaço finito, cuja sua organização propõe uma determinada cenografia, é um organizar de elementos que representem um determinado objetivo, quer na sua dimensão lúdica e/ou funcional. Neste estudo, pretende-se desenvolver o projeto de um ambiente cujas funções sejam marcadamente sociais. Um espaço de intervenção cultural que seja socialmente relevante e não se perca nas suas limitações estruturais, deverá conter elementos mais abstratos e multidisciplinares. Acerca desta reflexão, o arquiteto Jean Nouvel refere que "(...) desejamos um novo tipo de espaço, que seja ao mesmo tempo nada e qualquer coisa, o mínimo possível na sua expressão e o máximo possível no seu potencial e na

⁵ Tradução livro do Autor – (...) smaller towns and communities whose streets and buildings have fallen into neglect (...) need a face-lifting and they invite urban designers to propose a broad scheme to put a prettier face on the town (Kotler, 1993: pp 73).

⁶ Filósofo Francês (1884 — 1962), destacou-se no estudo da Filosofia da Criação Artística.

sua variação; um espaço que possa adequar-se, com poucos meios, à nossa existência futura” (Nouvel, 1996, *cit. in* Soares, Donegani (2003): pp 147-153). A versatilidade da sua linguagem levará a que não se limitem as possibilidades de abordagem do espaço. Espera-se uma abordagem agradável esteticamente, mas que não assuma uma posição formal, não sendo intrinsecamente um espaço meramente decorado, mas antes que represente uma valorização estética demarcada pela sua função e estímulo interventivo. Um espaço definido pela sua indefinição, ou como afirma Rudolf Arhneim⁷, “a forma que procuramos é simplesmente a configuração que tornar compreensível aos olhos a natureza das coisas” (Arhneim, 1997: pp 351).

A inovação do projeto do espaço apoia-se numa abordagem irreverente, que se constrói através do encontro entre o projeto formal e o projeto artístico. A capacidade de suportar um ambiente festivo e meramente lúdico proporciona o prazer de frequentar um espaço impulsionador de tranquilidade, desenvolvendo uma simbiose com a prática interventiva e experimental. Rudolf Arhneim acrescenta que “a arte é uma qualidade em que se situa a diferença entre ser mero espectador e desempenhar coisas, ser afetado por elas, comovido por elas, modificado pelas forças inerentes a tudo o que damos ou recebemos.” (Arhneim, 1997: pp 337). A um projeto deste âmbito reconhece-se uma proposta aberta e dinâmica, com avanços e recuos, que promova a colaboração e a convergência de cultura, de vocações e de estímulos.

⁷ Psicólogo alemão (1904 – 2007), pensador da forma e da Psicologia da Arte.

MOTIVAÇÕES

A cidade portuguesa de Viana do Castelo encontra-se numa interessante localização geográfica, podendo assumir uma aliciante ligação entre a cidade do Porto e a Galiza (e por inerência, Espanha). A proposta de intervenção num espaço urbano, que explora a criação de um centro que convide ao encontro de sensibilidades artísticas, propõe-se ser geradora e promotora de inclusão social e de profissionais, para a potenciação social e económica de atividades criativas. Espera-se fomentar, divulgar e enriquecer a atividade cultural e criativa do território, um fator de forte interesse social, industrial e turístico.

O espaço, o ambiente, todo o cenário que se cria em torno de uma atividade, quer na sua dimensão lúdica ou profissional, representa o foco para a potenciação do prazer de criar, a forma como se sente o ser humano criador. Verifica-se em cada elemento, cada conjunto que compõe um espaço físico, apelativo ou não, para o estímulo pessoal e criativo. É importante a criação de simbioses entre o desenvolvimento de um projeto piloto, como Tim Brown⁸ refere “de pouco adianta identificar os mais brilhantes (...) juntá-los em equipas interdisciplinares (...) e força-los a trabalhar num ambiente que condene os seus esforços logo de início.” (Brown, 2009: pp 32)⁹. A condição interdisciplinar pressupõe um universo inclusivo e dinâmico, uma estrutura liberal que possibilite o criativo de explorar as suas ideias e conceitos, como um caminho que se define progressivamente para provocar o crescimento de algo.

O mesmo autor compreende também ser uma condição humana, uma realidade falível, em que o processo de construção representa um crescimento, pela experimentação associado à maturação de

⁸ Presidente da IDEO, designer industrial de formação é uma das maiores influencias do design thinking

⁹ Tradução livro do Autor – “*It does little good to identify the brightest (...) assemble them in interdisciplinary teams (...) if they are forced to work in an environment that dooms their efforts from the start.*” (Brown, 2009: pp 32).

projeto. A cultura que permita ao criativo uma margem para falhar, permite paralelamente uma liberdade criativa finalmente mais rica, retirando o estigma da censura (Brown, 2009).

Nesta investigação desenvolve-se e materializam-se estratégias projetuais. Por um lado, a ação projetual reduz o número de edifícios abandonados nos centros urbanos, enquanto por outro, a requalificação dessas estruturas com entidades públicas e/ou privadas, potencia o estímulo e o crescimento de bens e serviços que levam ao desenvolvimento da cidade e, por consequente, ao enriquecimento da qualidade de vida dos seus cidadãos.

Manifestam-se, portanto, e fundamentalmente, as seguintes motivações:

- Reconhecer potencialidades da cidade de Viana do Castelo. Manifestação de um veículo gerador de investimento e inovação;

- Ser motor de inovação local e demonstrar a multidisciplinaridade do Design, evidenciando a sua contribuição social, sustentável e económica;

- Evidenciar a possibilidade estratégica da localização da cidade, como elo de ligação entre grandes centros urbanos e culturais Portugal/Espanha (Porto – Viana do Castelo - Vigo);

- Colocar em prática a missão das instituições de ensino superior, em concreto o IPVC, ao pretender estabelecer e desenvolver uma relação de proximidade, uma ponte entre instituições locais de ensino e a própria sociedade, nomeadamente, na geração de parcerias e projetos enriquecedores para a própria cidade, indústria e cultura;

- Estimular a comunidade para uma maior inclusão e participação no planeamento e gestão da cidade. Os seus bens e serviços, levados a uma maior participação e consciencialização para a inclusão

política, e iniciativas para a utilização dos nossos recursos humanos de potencial criativo;

- Estimular instituições a considerar e gerar políticas estratégicas para a recuperação e requalificação de estruturas degradadas. Considerar o espaço como foco de exploração em prol da imagem social e economia privada e/ou social;

- Procurar gerar estratégias de manutenção de equipamentos de referência histórica e cultural, pela reabilitação através do tratamento integrado e complementar de conjuntos arquitetónicos e da sua qualificação;

- Extensão da noção de monumento histórico (para além das grandes estruturas artísticas) a obras modestas, que tenham adquirido, com o tempo, uma significação cultural e com manifesta função/importância social;

- Encarar um desafio e reconhecer as limitações enquanto indivíduo e projetista;

- Explorar uma potencial vertente de negócio gerando e enriquecendo um legado/portefólio, bem como as capacidades técnicas;

FUNDAMENTAÇÃO

Estrategicamente, o município de Viana do Castelo pretende afirmar-se como um território impulsionador e central perante o concelho e a própria região¹⁰. As suas políticas propõem "(...) manter elevados níveis de atratividade e de qualidade urbana (...) criação de um ambiente favorável ao investimento e à atividade económica." (CMVC, 2013: pp 4). A sua interessante localização geográfica, bem como o seu papel nas políticas e nas estratégias do Eixo Atlântico do Noroeste Peninsular, coloca a cidade de Viana do Castelo numa interessante oportunidade para potenciar um núcleo "ponte" entre o Norte. À semelhança de projetos como a Galeria Zé dos Bois, inserida no Bairro Alto, em Lisboa, um exemplo de sucesso, gerador e promotor de inclusão social e de profissionais para a potenciação social e económica de atividades criativas. Espera-se criar sinergias entre estruturas urbanas de valor, fomentar, divulgar e enriquecer a atividade cultural e criativa do território, um fator de forte interesse social, industrial e turístico.

Reconhecendo que o ritmo de construção terá abrandado¹¹ e que o próprio conceito de construção tem vindo a redefinir-se¹², verifica-se também que existe uma redução generalizada do poder de compra do cidadão, entendendo-se assim que é necessário assumir comportamentos pró-ativos. Se alguns destes tópicos recaem claramente sobre o domínio da Engenharia e da Arquitetura, outros são os que onde rapidamente se pode reconhecer o papel do Design, e outros ainda que compreendem a colaboração de equipas mistas, que transcendem as várias disciplinas projetuais. A Fàbriques de Creació Barcelona, um projeto de 2007, desenvolvido pela Junta

¹⁰ Observações apresentadas na "Proposta para a delimitação da área de reabilitação urbana do centro histórico de Viana do Castelo" (CMVC, 2013)

¹¹ O licenciamento de construções novas representam em 2012, 63,8% do total de edifícios. Em 2011, 64,2%. Em 2010, 69,4% (INE, 2013: pp 7). O que evidencia a trajetória descendente das construções novas e a importância crescente da reabilitação de edifícios

¹² Abrigam-se conceitos como os nove "r", recuperação, renovação, revitalização, restauro, requalificação, reparação, reforço, reestruturação, reabilitação

autónoma local e o Instituto da Cultura de Barcelona, abordaram uma problemática semelhante e potenciaram com o projeto uma reabilitação de antigos sistemas fabris para potenciar uma rede criativa, que levaram a um renovado dinamismo para os próprios espaços, mas também acrescentaram valor às suas zonas periféricas, uma regeneração no tecido da cidade que gera atualmente atividade social e económica.

Estas ações representam uma realidade projetual com repercussões sociais, as quais potenciam o aumento das receitas locais e, mais ainda, convidam à criação de novas fontes de rendimento pessoal e empresarial. Esta prática pode ser entendida como um motor de inovação enriquecedor dos municípios enquanto “produto” promocional. O fundamento do Design assenta em pilares como a utilidade e função, características identificáveis no domínio da reabilitação. Nesse domínio, a premissa de reabilitação permite a rentabilização sustentável da urbe, prevendo um crescimento consciente e com planos estratégicos que deveriam abordar uma consciencialização global, do ponto de vista da cidade enquanto produto comercial. A demolição em centros históricos para dar lugar a novas construções, contribui para a sua progressiva descaracterização e, por consequência, para a perda da sua identidade e desvalorização.

A estrutura urbana de Viana do Castelo tem vindo a ser alvo de uma ampla intervenção urbanística, fundamentalmente a partir do ano 2000, com a implementação do programa Polis, o qual tem vindo a desenvolver uma importante qualificação da zona ribeirinha da cidade. Porém, para além dos fatores de inovação, é também como foi já referido, uma abordagem política de reabilitação dos elementos patrimoniais. O município tem, também, nesse sentido promovido estratégias, como é exemplo a já mencionada “Proposta para a delimitação da área de reabilitação urbana do centro histórico de

Viana do Castelo". Esta proposta formaliza uma área de reabilitação urbana com "cerca de 61 ha, uma população de 3470 habitantes e 2601 alojamentos, 634 dos quais vagos" (CMVC, 2013: pp 2). Segundo esta estratégia política, torna-se à imagem o referido por Manzini (2011), necessário gerar e propor soluções específicas com vista a uma mais-valia global. "Uma das mais promissoras estratégias com vista à sustentabilidade é criar as condições que catalisem estes recursos sociais difusos, transformando estas potencialidades em iniciativas concretas capazes de gerar grandes oportunidades sistémicas. É isto que o design para a inovação social significa (...)" (Manzini, 2011: pp 9)¹³.

Mais que a sua apresentação orgânica, uma cidade, e portanto um edifício, constrói-se pela sua premissa funcional, pela sua importância, seja momentânea ou não, atribuída ao sistema. Fundamentalmente, o seu desempenho ao serviço do utilizador. Esta premissa é paralelamente a razão de projetar os sistemas e a de reabilitar os sistemas. Nos dias de hoje as redes urbanas encontram-se saturadas e o seu crescimento cada vez mais condicionado pela lei, pelo território e pelas circunstâncias económicas.

Regenerar um sistema urbano, traduz-se na intervenção do tecido com o objetivo de acrescentar valor e o desenvolvimento social nas suas várias dimensões. Como exemplo, coloca-se em análise a abordagem realizada em Favara, uma pequena vila na Sicília, Itália, cujo projeto ambicioso transformou um território semiabandonado para um espaço cultural, moderno e economicamente afirmado¹⁴. Intervenções como o Farm Cultural Park representam, principalmente, uma reorganização espacial, que mostra diretamente o contexto de desenvolvimento e cultura de uma determinada

¹³ Tradução livre do autor - *"one of the most promising strategies towards sustainability is to create the conditions that catalyse these diffuse social resources, transforming these potentialities into concrete initiatives capable of generating large systemic changes. This is what design for social innovation is about (...)"* (Manzini, 2011: pp 9).

¹⁴ Informação disponível On-Line em www.farm-culturalpark.com (acedido a 20 de Janeiro de 2015).

sociedade. A exemplo dessa realidade italiana, será possível reconhecer e potenciar a implementação em cidades como Viana do Castelo, núcleos estratégicos apoiados na intervenção cultural. Em 2012, estavam contabilizadas 248 entidades devidamente registadas e legalizadas, das quais cerca de 40% correspondem a Associações Culturais, Recreativas e Desportivas¹⁵.

Propostas projetuais deste âmbito apresentam exemplos de grande sucesso, as quais são manifestamente visíveis pela Europa e mais pontualmente pelo país. O projeto Artemosferas (2001-2003), um projeto que partiu da reabilitação completa de um edifício de quatro pisos, iniciativa que partiu de quatro estudantes da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, provocou o dinamismo e atividade criativa numa zona urbana e de estrutura devoluta¹⁶. Situações de sucesso que se repetem pontualmente e que ainda hoje se encontram em plena expansão, como é exemplo os Maus Hábitos, também no Porto, que tendo também requalificado o edifício em que se insere promove ainda hoje (desde 2001), um dos espaços de intervenção cultural mais influentes a nível nacional.

Finalmente, com esta proposta, pretende-se manifestar uma realidade em que a estrutura urbana reconhece o design como uma disciplina central para a regeneração, quer da cidade enquanto estrutura urbana, mas também para a reabilitação da marca “corporativa” de um lugar, como referência pela cultura interventiva, pela rentabilização geográfica e patrimonial.

¹⁵ Dados do Conselho Local de Ação Social Núcleo Executivo, 2013 Viana do Castelo

¹⁶ Observações apresentadas "Artemosferas" programatic project & "Espaço Artes Múltiplas - I.A.C. Porto" creative cluster: Síntese histórica, disponíveis em <http://alexandrearcosta.com/artemosferas/-2001-03/> (acedido a 25 de Novembro de 2015).

OBJETIVOS

Com esta proposta pretende-se promover um projeto piloto que proponha a criação de um centro, de e para, o estímulo da cultura, da arte e da criatividade e demonstrar que à disciplina do design se reconhecem potencialidades no desenvolvimento de estratégias, para corresponder às necessidades do território e da população.

Manifestar a necessidade de recorrer à regeneração para um enriquecimento da estrutura urbana e social e, por consequência, apresentar um registo cujo único compromisso seja despertar uma sensibilidade para o tratamento de espaços abandonados. Procura-se abordar e indagar, fundamentalmente, acerca do contributo que o Design poderá conferir perante a sociedade e a própria organização da estrutura urbana.

Esta investigação pretende ser uma plataforma que potencie o diálogo entre entidades, fomentando a sensibilização para a importância de abordar estruturas abandonadas para requalificar e servir a sociedade, rentabilizando os bens e serviços disponíveis na cidade. Promover o enriquecimento social e económico pela cultura.

Procurar manifestar a importância de criação de espaços multidisciplinares para “provocar” o estímulo pessoal e profissional da população local, levando a uma maior competitividade e maior potencial criativo local ao serviço das artes e da indústria. O projeto pretende assumir-se como evidência da possibilidade que representa a abordagem de um espaço descontinuado, e através da requalificação e reconstrução ser possível dar vida, enriquecendo a estrutura urbana e a própria identidade local.

Provocar a sociedade para a criação de um espaço multicultural, uma galeria para mais do que meramente exposição artística, de partilha de experiências e cumplicidade, uma premissa de um espaço *coworking* para o reconhecimento da importância que a troca de

conhecimento, num espaço dinâmico e de intervenção criativa representa, ou seja, um espaço ao serviço da cultura e pela cultura com potencialidades nas várias dimensões sociais.

METODOLOGIA

O presente estudo encontra-se dividido em 5 capítulos, com vista a permitir uma maturação coerente, o qual com o seu crescimento gradual, procura demonstrar e justificar o foco, que de forma emparelhada atribui forte suporte ao projeto piloto que dá rosto a esta tese. O capítulo I apresenta uma contextualização ao estudo, apresentando o âmbito de investigação, a validade, objetivos e fundamento com justificam a análise. O Capítulo II debruça-se sobre os conceitos de Cidade, Artes e a Regeneração, apresentando uma *timeline* que demonstra a realidade e correlação entre os conceitos. Numa primeira abordagem numa visão globalizada e posteriormente mais concreta e transposta para a realidade Portuguesa e particularmente da cidade de Viana do Castelo. Demonstra-se ainda neste capítulo, a estreita relação e importância, que existe entre o posicionamento das cidades e o valor acrescido da cultura, relegando e demonstrando casos de cidades nacionais e estrangeiras, que se viram reposicionar, graças a estratégias deste âmbito.

O capítulo III foca-se no espaço de criação, apresenta-se uma reflexão sobre a simbiose entre espaço/ambiente e o ser utilizador. Estuda-se o conceito de *ethos* e casos de estudo com estreita relação entre o capítulo anterior e o âmbito de desenvolvimento desta tese. Projetos nacionais e estrangeiros que resultaram em casos de sucesso cada um com as suas características específicas e o relacionamento identitário de valor que trouxeram para as suas comunidades.

O capítulo IV, foca-se no desenvolvimento de proposta projetual, que analisa a cidade e as potencialidades de regeneração aliadas às intervenções já levadas a cabo pelo município. Apresenta o processo de crescimento e maturação do projeto que neste capítulo se apresenta e consolida os estudos apresentados neste documento.

Finalmente, o ultimo capítulo, o V, apresenta uma reflexão sobre os desafios, sentidos ao longo do estudo.

A estrutura metodológica implementada neste projeto prevê a identificação e estudo das várias problemáticas, de forma singular, procurando interpretar as conexões que se poderão gerar entre os vários componentes. Tendo como pedra basilar para a construção do projeto o utilizador representativo da sua sociedade. Procedeu-se, num processo dinâmico e aberto à problematização do âmbito com análise de dados e casos homólogos, que permitiram a consolidação de conteúdos para em anteprojecto colocar em prática conhecimentos adquiridos, em *place specific*, objeto de intervenção. Desenvolveu-se alternativas, que confrontadas com a avaliação e reflexão permitiram à maturação do projeto final, apresentado em capítulo próprio.

O estudo foi desenvolvido com base numa vasta análise documental, bibliográfica e trabalho de campo, fragmentando as várias problemáticas em tópicos possíveis de ser analisados como partes integrantes de um “projeto”. A este trabalho pretende-se conferir uma reflexão sobre a realidade urbana e potencialidades dinamizadoras, aplicáveis no tecido urbano. Procura, igualmente, apresentar uma reflexão de como poderá ser possível materializar em Viana do Castelo a importante simbiose entre regeneração urbana e cultura como meio de trazer valor económico, criativo e turístico.

CAPÍTULO II

A CIDADE, AS ARTES E A REGENERAÇÃO

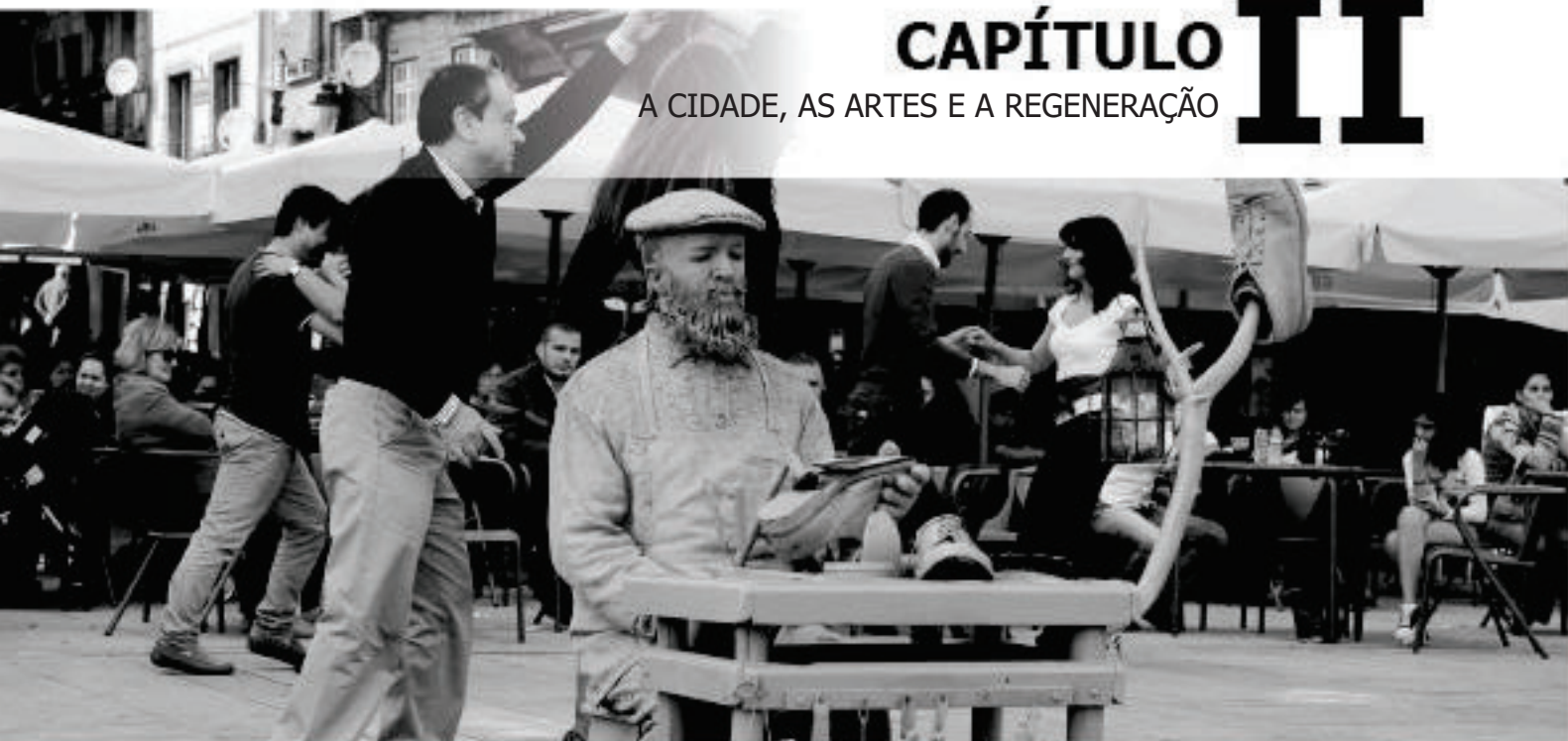


Figura 2 - Evento de Dança e Artista de rua, Foz do Porto

2.1. A Cidade

2.1.1. Conceito e desenvolvimento

O termo "cidade" é geralmente utilizado para designar uma dada entidade político-administrativa ou descrever uma determinada área de urbanização contígua. A sua estrutura, para além de densamente povoada, abriga e concentra um número de bens e serviços que na sua dimensão cultural, religiosa, administrativa, lúdica, etc., convidam à maior concentração humana. Segundo Leonardo Benévolo¹⁷ (2001), esta sobreposição de funções resulta das mutações que os seus habitantes promovem ao longo do tempo, que passam a se justapor no ambiente urbano para adaptar a estrutura a necessidades e interesses diversos de cada momento temporal.

Se as primeiras cidades ocupavam uma área perfeitamente definida, tradicionalmente cercada por fortificações, o progresso industrial e a evolução das estratégias militares convidaram, gradualmente, a uma alteração aos modelos de organização da cidade e da forma como o território era ocupado. A cidade enquanto estrutura definida começa com o tempo a extravasar os limites das edificações defensivas. Assiste-se a uma ocupação do campo e a sua delimitação ganha novas dinâmicas, verificando-se mesmo a destruição de muralhas, cuja área era agora aproveitada para aumentar anéis envolventes rentabilizando as acessibilidades.

No Séc. XVIII, a expansão e a procura de conexões com a natureza manifestam as primeiras materializações dos subúrbios, as quais sofrem um manifesto aumento no Séc. XIX. A expansão da cidade verifica-se sobretudo através da baixa densidade, cujas construções dispersas de habitações unifamiliares e grandes extensões urbanizadas redefiniam os modelos espaciais e urbanísticos. Essa indefinição, causada por uma anormal afluência de

¹⁷ Arquiteto e historiador Italiano.

trabalhadores da era industrial, promoveram realizações não formais que contrariaram as cidades. Os baixos custos na aquisição de terrenos e a disponibilidade de espaço fomentaram um crescimento não definido, uma qualificação do espaço privado que se sobrepunha ao espaço colético. Esta realidade, que nos revela Leonardo Benévolo, levou a um decréscimo populacional dos centros urbanos e, por consequência, a sua decadência gradual e crescentes debilidades numa dimensão social, económica e cultural (Benévolo, 2001: pp 647).

A morfologia tradicional do sistema urbano sofre uma rotura no Séc. XX, pela redefinição do entendimento do habitar e pelo desequilíbrio entre a oferta e a procura de alojamento, que por consequência, potenciam uma manifesta prevalência de interesses económicos sobre o desenho urbano, desencadeando o aumento da especulação imobiliária. A organização da rede urbana é colocada em segundo plano, verificando-se uma decrescente preocupação pela estética e organização espacial, quer num âmbito político quer mesmo pela crescente dificuldade na gestão urbanística, em conciliar os equipamentos e serviços de importância social em paralelo aos interesses económicos público-privados, as quais se viram agravadas pelas teorias de liberalismo que acentuavam uma maior passividade na gestão de investimento.

Os Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna (CIAM) surgem no final da década de vinte (Séc. XX), precisamente como reconhecimento da necessidade em abordar essas problemáticas. Em 1929, o segundo encontro da associação apresentou abordagens relevantes para a dimensão social do processo de projetar, procurando uma maior centralidade do ser humano para o desenvolvimento de propostas interventivas. Entre 1931 e 1933, realizam-se novas conferências, culminando na Carta de Atenas. Este

documento, como nos diz Renato De Fusco¹⁸, vem definir os fundamentos e objetivos para uma abordagem consciente para a intervenção urbana e arquitetónica (De Fusco, 1985).

Na Europa, e inclusivamente no Portugal dos anos 50, dá-se, em muito consequência da carta de Atenas, uma rutura com o urbanismo formal, manifestando-se uma vontade crescente de integrar a cidade antiga como uma componente importante do desenho da cidade. Nasce uma nova forma, cuja organização de conteúdos e estruturas reconheciam um valor identitário ao sistema urbano e suas estruturas históricas.

Entre as duas Guerras Mundiais, a necessidade de reconstruir as cidades europeias atingidas pelo flagelo da destruição potenciou uma oportunidade de reconstrução, que abrangeu a generalidade das edificações, desde a habitação aos edifícios públicos, até aos próprios centros urbanos. Permitiu resolver e reconsiderar as necessidades das cidades enquanto estruturas, a necessidade de alojar toda a gente, solucionar sistemas viários, condições de higiene e ambiente estável. Reflete-se então um cenário de mudança natural que, no entanto, procurava a rentabilização de espaço e recursos, premiando a simplicidade de desenho, a organização e fluidez, uma procura pela reconstrução, mas no caminho da modernidade. É neste momento que se verifica a inovação projetual de sistemas habitacionais, surgindo novas tipologias construtivas como o bloco e a torre.

A preocupação em solucionar os problemas das áreas habitacionais mais antigas da cidade apoiava-se na preocupação de melhorar as condições para o controlo e alocação de alojamento, promovendo uma maior proximidade com os objetivos de projeto urbanístico.

¹⁸ Arquiteto Italiano e estudioso da História da Arquitetura.

Os Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna, promoveram a formalização de conceitos que apresentassem uma renovada interpretação do projeto e política de intervenção urbana. As décadas de 50 e 60 foram geradoras de vários estudos que documentavam os problemas da cidade «moderna», cujos diagnósticos reconheciam deficiências ao nível formal e social da estrutura urbana. A cidade antiga, por sua via, era estudada como uma referência pelo seu sucesso na gestão espacial e pela interação e vivência que potenciavam. Manifesta-se então uma orientação voltada para a criação de ambientes urbanos que reproduzissem as características dos bairros antigos, procurando captar as suas qualidades e características, algo que viria necessariamente a reinterpretar a relevância que o espaço público e o planeamento urbano têm na qualidade de vida e posicionamento. Aldo Rossi¹⁹ diz-nos que "(...) a união entre o passado e o futuro está na própria ideia da cidade, que a percorre tal como a memória percorre a vida de uma pessoa e que, para concretizar-se, deve conformar a realidade, mas também conformar-se nela." (Rossi, 2001: pp 200).

Gordon Cullen²⁰ e Kevin Lynch²¹ promoviam a valorização das sequências espaciais, onde se realçava o desenho urbano pela pequena escala que progredia para um global com todos os seus pormenores. O segundo, por sua vez, via na importância do desenho o melhoramento da imagem urbana e a sua relevância numa condição de vida mais interessante. Estas preocupações manifestam-se mais progressivamente na realidade existente nos centros históricos, que pelo crescimento das periferias demonstravam uma crescente desertificação. A cidade antiga passa portanto a ser um objeto de valor urbano, deixando de ser pensada apenas como alvo de renovação, mas antes como elemento chave na identidade social,

¹⁹ Arquiteto e teórico da arquitetura italiano (1931 — 1997).

²⁰ Thomas Gordon Cullen (1914 - 1994), Arquiteto e urbanista Inglês.

²¹ Kevin Andrew Lynch (1918 – 1984), urbanista e escritor americano.

merecendo uma atenção de reabilitação e preservação, vindo na continuidade da linguagem histórica um fator de valorização e diferenciação. Destaca-se a cultura no processo de criar e pensar a cidade, um entendimento que reinventa o conceito de cidade moderna, pela consciência do ambiente como um fator importante na qualidade e vivência do Homem. Recuperam-se as relações morfológicas características da cidade tradicional em prol do crescimento e enriquecimento da cidade moderna. Começam a sofrer maior destaque conceitos como a preservação dos sistemas, a sua reabilitação e revitalização, procurando compreender a sua complexidade existencial e a relação com o espaço pelas suas características físicas, mas também patrimoniais, relegando para a função existencial simbólica e prática na sociedade.

A noção de património do Séc. XIX era restrita à noção de monumento, os quais nessa data se viram como os únicos sujeitos a intervenções de restauro e manutenção. A noção de preservação estava restrita ao edifício isolado, tendo-se por várias situações destruído estruturas que eram vistas como menores.

O desenvolvimento dos princípios de restauro viu-se expandido na década de 60 do Séc. XX, manifestando-se uma preocupação não somente com o edifício, mas também pela sua envolvente, considerando-se todos os sistemas humanizados e estruturais com valor potencial. As estratégias passam a ser de reabilitação, fruto da maior consciencialização dos valores sociais e culturais conferidos ao local. A sua riqueza formal e valor estético, cuja relação com a envolvente se tornava evidente, demonstrou igualmente a viabilidade de crescimento sustentável cujos custos e crescimento se mostravam inferiores e com dividendos mais interessantes, que a expansão urbana.

Cenários como a Paris de Eugène Haussmann ou a Barcelona de Ildefonso Cerdá marcaram a segunda metade do Séc. XIX,

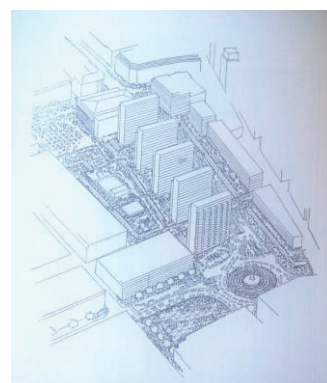


Figura 3 - Projeto Centro de Estocolmo. Uma das primeiras renovações completamente realizada e planificada



Figura 4 - Modelo de Intervenção de Haussman em Paris

demarcadas pela Revolução Industrial e declínio da qualidade de vida que se geravam pelos contrastes entre infraestruturas medievais e elevado crescimento populacional. Estes sistemas urbanos viram-se alvo de grandes mudanças que vieram materializar novos panoramas de planeamento e projeto de intervenção urbana. Esta realidade veio colocar enfoco nas necessidades contemporâneas, a fluidez viária, organização e colocação de infraestruturas, como são exemplo os saneamentos, que colocam o ser humano como uma referência projetual cuja escala se vê completamente redefinida. Surgem vias que representam artérias centrais no desenho da cidade. Independentemente da inegável importância que estas intervenções representam nos dias de hoje na imagem dessas cidades, estas intervenções, entre outras, contribuíram também para aumentar o debate político e social em volta da preservação de estruturas urbanas, que na época pela radicalidade das intervenções levaram a que se sacrificassem diversos equipamentos com potencial valor patrimonial. Surgem preocupações institucionais, voltadas para a manutenção e o estado do edificado histórico, nascendo um primeiro documento a 1ª Carta de Atenas, resultado da 1ª Conferência Internacional organizada pelo conselho Internacional de Museus em 1932 e, mais tarde, reinterpretada e absorvida pelos Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna em 1934, surgindo a que efetivamente se considera como "A Carta de Atenas".

Os documentos que se geraram iniciaram o seu enfoco para a preservação a consciencialização e respeito pelo património cultural, reconhecendo que um espaço frequentado representa em boa medida a sua manutenção. Surge também em Itália a Carta Italiana do Restauro, também em 1932, fazendo também destaque a estas problemáticas, sendo que naquele período as preocupações iniciavam-se e terminavam com o sistema edificado, considerando as zonas periféricas um mero enquadramento ao monumento, não merecendo atenção por si só. A progressão destes estudos levou à

criação de espaços para o lazer, como os espaços verdes. Surge a preocupação em resolver situações em que a habitualidade era precária e a setorização de áreas geográficas, estas dedicadas à habitação e à atividade profissional, como são exemplo as zonas industriais, gestão do trânsito com grandes vias de circulação, harmonizadas com a relação entre áreas residenciais, etc...

A realidade é que os manifestos escritos estariam profundamente voltados para o movimento modernista, mais contemporâneo, um estilo de vida aliado à crescente globalidade, quer em sistemas e ritmos de vida, quer mesmo a própria economia e tendências. Os edifícios históricos não eram capazes de competir com esta realidade, nomeadamente no suporte de infraestruturas agora vistas como básicas. A 2ª Segunda Guerra Mundial serviu para alavancar uma intervenção extensa na Europa, tendo as renovações urbanas²² atuado perante a destruição das cidades. Vastas intervenções foram colocadas em marcha para reconstruir, desta feita com o novo modelo e ideologia do urbanismo moderno.

A nova sociedade pós segunda grande guerra encontrou nas intervenções urbanas uma transcendentalidade para com a realidade humana. Esta torna-se gradualmente mais sensível às questões sociais, ao ambiente e a valorizar o património, um renovado gosto e sentimento de pertença, provavelmente devido a ter-se sentido a facilidade com que as coisas nos são tiradas. O sexto CIAM, que se realizou em 1947, tornou-se o grande impulso para com os centros urbanos. Perde-se simplesmente a formalidade geométrica do modernismo e o projeto urbano passa a sentir e a exprimir-se, não se tratando mais de uma abordagem fria a um espaço, mas antes uma intervenção sobre um espaço que vive através das pessoas que o frequentam, onde a sociedade experiencia a sua vida e amadurece.

²² Renovação urbana é *"uma intervenção sobre o tecido urbano existente em que o património urbanístico e/ou imobiliário é substituído, no seu todo ou em parte muito substancial"* (DGOTDU, cit in Silva 2011: pp 46)

A revalorização da ideia de cidade e dos seus centros históricos, promoveram o alargamento da noção de património e começaram progressivamente a convidar as políticas de renovação a verem-se substituídas pelas de reabilitação. Manifesta-se, igualmente, a consciência da necessidade de integrar a reabilitação de sistemas arquitetónicos degradados às políticas de apoio social, começando também os edifícios habitacionais a serem alvos de intervenções no sentido de fomentar o alojamento e estabilidade de residentes nos centros urbanos.

2.1.2. A Regeneração Urbana como via para a sustentabilidade e a cidade moderna

A Regeneração Urbana foi uma resposta política à realidade social atual. As rápidas alterações do processo económico, demográfico e sociocultural levaram, e mais vigorosamente nos últimos 30 anos, a repensar a abordagem projetual do sistema urbano. Procura adaptar-se ao ciclo de declínio urbano, combatendo a desertificação e a renovação de atividades económicas; procura transformar a base socioeconómica, que em determinadas zonas da urbe se tenham tornado obsoletas, procurando a sua revitalização, tornando-a mais sustentável através da atração de novas atividades e empresas; procura ainda a melhoria da qualidade de vida e de serviço dos espaços intervencionados, resultando numa modernização do tecido urbano e na diversificação social. “Uma operação de renovação, reestruturação ou reabilitação urbana, orientada por objetivos estratégicos de desenvolvimento urbano, em que as ações de natureza material são concebidas de forma integrada e ativamente combinadas na sua execução com intervenções de natureza social e económica” (DGOTDU *cit. in* Araujo 2012: pp 30). Portanto, regenerar não representa apenas uma intervenção em determinada estrutura, mas sim o acrescentar algo válido a

determinado ambiente alvo de problemas sociais. Tenta, portanto, acrescentar valor físico mas principalmente humano, por forma a regenerar e trazer nova vida a um espaço urbano em decadência.

A Confederação Empresarial de Portugal, diz-nos que “a regeneração urbana constitui uma oportunidade estratégica para Portugal porque:

- Viabiliza a realização de investimento;
- Envolve o Comércio, a Indústria e o Turismo;
- Consome materiais e produtos em grande parte produzidos em Portugal;
- Rentabiliza estruturas existentes que se encontram desaproveitadas ou subaproveitadas;
- Cria emprego qualificado, atraindo engenheiros e arquitetos, desenhistas e projetistas, operários, artistas e artesãos;
- Reanima a vida das cidades, atrai turistas e fixa novos habitantes;
- Melhora a qualidade de vida das populações;
- Permite rentabilizar poupanças privadas.” (Teixeira, 2012: pp 3).

Uma das mais influentes propostas de regeneração urbana em Portugal realizou-se nos anos 60, às mãos de Fernando Távora, arquiteto e urbanista que, para além de mentor de figuras atuais como os premiados arquitetos nacionais Sisa Vieira e Souto Moura, foi também um dos participantes nos CIAM. A sua coordenação diz-nos José Aguiar²³ no seu projeto para o Barredo, no Porto, fundamentou os processos e teorias que deram origem, após o 25

²³ Arquiteto e doutorado em Conservação do Património Arquitetónico.

de abril, um pouco por todo o país à criação dos Gabinetes Técnicos Locais (Aguiar, 2010).

Pode-se reconhecer, mesmo num plano internacional, que Portugal teve um papel inovador nas suas políticas de regeneração, visto que em 1979, por exemplo, arrancava pioneiramente o primeiro PDM²⁴, nacional, na cidade de Évora. Arranca em 1985, em Guimarães, uma das mais significativas intervenções urbanas que valorizaram o centro histórico como um núcleo habitacional de valor e, mais recentemente em 1998, por consequência da exposição Mundial nesse ano, a Intervenção do Parque das Nações, em Lisboa.

Atualmente, as políticas de Regeneração Urbana em Portugal resumem-se principalmente aos Programas Polis²⁵ (2000-2013) e Polis XXI (2007-2013). O primeiro, aprovado pela resolução de conselho de Ministros nº 26/2000, de 15 de maio, propôs uma estratégia colaborativa entre administração central e administração local, o qual, através de contratos programa, permitiu esforços para a dinamização focada de operações de desenvolvimento e integração de determinadas zonas urbanas. O programa dividiu-se em vários raios de ação definidos no sentido de permitir aos municípios revitalizar as suas zonas de interesse, dentro das suas necessidades específicas. Em exemplo a cidade de Viana do Castelo, inseriu-se no Programa Polis Litoral Norte, cuja missão assume traços de preservação ambiental, económica, social e cultural²⁶.



Figura 5 – Logo Programa Polis

“No conjunto foram desenvolvidas 40 intervenções em 39 cidades distribuídas pelo continente e ilhas que envolveram um investimento total direto de cerca de 1,173 mil milhões de euros. Este investimento foi financiado principalmente por fundos públicos,

²⁴ Plano Diretor Municipal, resultado das políticas de planeamento e ordenamento territorial. Tem função de referenciação espacial dos usos e atividades do solo de um determinado município. É constituído por três documentos distintos (e seus complementos), Regulamento, planta de ordenamento, e a planta de condicionantes.

²⁵ Polis, deriva do termo Pólis, era o modelo das cidades da Grécia antiga, pelas suas características o termo era usado como sinónimo de cidade-estado.

²⁶ Observações apresentadas em “Apresentação”, Polis Litoral Norte, disponível em <http://goo.gl/WBCCJI> (acedido a 04 de janeiro de 2015).

sendo que os fundos estruturais europeus contribuíram com cerca de 36% do montante total investido” (Teixeira, 2012: pp 30). O programa surge como uma política de cidades, apesar de, no entanto, nunca se ter tornado realmente, uma vez que não possuía financiamento próprio e era gerido na sua essência por sociedades Polis. Sociedades que, embora com poderes excepcionais como por exemplo o poder de expropriação, não tinham poder sobre o ordenamento do território e urbanismo, características que levaram a alguma instabilidade devido a dependências público-privadas e dificuldades burocráticas.

O segundo programa, que surge suportado pelos princípios do primeiro, encontra reforço no PNPOT²⁷, aprovado em Assembleia da Republica em setembro de 2007. Este programa é o fio condutor para o sistema de gestão territorial, o qual se debruçou mais especificamente nos problemas ao abrigo da regeneração urbana. Uma das suas medidas prioritárias é o de “(...) Incentivar novas parcerias para o desenvolvimento dos programas integrados de reabilitação, revitalização e qualificação das áreas urbanas (...)” (PNPOT, *cit. in* Teixeira, 2012: pp 34).

2.1.3. Traços gerais de uma cidade portuguesa

A cidade contemporânea portuguesa constitui uma herança das visões urbanísticas romanas e muçulmanas.

A intervenção regenerativa dos sistemas urbanos em Portugal progrediu de uma forma algo distinta do restante contexto europeu. A revolução chegou ao nosso país um pouco mais tarde, não tendo o nosso contexto social sofrido com a mesma intensidade a realidade e destruição da Segunda Guerra Mundial e, por consequência, da constante economia frágil e regime autoritário em que se viveu. Em

²⁷ Programa Nacional da Política de Ordenamento do Território

todo o caso, até aos anos 60 do último século, durante a governação do Estado Novo, os conceitos de intervenção sobre espaços resumiam-se aos de restauros pontuais, levados a cabo nos monumentos e edifícios cujo valor se evidenciava, e sempre procuraram direccionar um pouco da sua intervenção para a representação idílica do regime da época. As prioridades de intervenção em edifícios habitacionais resumiam-se a uma análise estatística, reconhecendo projetos segundo a premissa de legitimidade ou não perante o número de fogos necessários à habitação.

A mudança económica e social dos anos 50, nomeadamente ao nível dos movimentos demográficos da população e das estruturas rurais para as cidades, levou a intervenções, principalmente nas duas grandes cidades do país, Porto e Lisboa, segundo o plano de melhoramentos para a cidade do Porto e o Plano de Construção de novas habitações da cidade de Lisboa. Fernando Távora, paralelamente a outras entidades, publica em 1969 estudos sobre a reabilitação, demonstrando as suas preocupações com a problemática das deslocações em grande massa da população, das dificuldades do foro económico e as repercussões na estrutura social e psicológica da população. Surgem também nessa data, políticas que demonstram a crescente preocupação estratégica do posicionamento das cidades, bem como a forma de intervir. Sucedem-se vários programas governamentais, como é exemplo a Secção de Defesa e Recuperação da Paisagem Urbana, dos quais se poderá em exemplo referir um estudo inovador pela atribuição de valor aos espaços públicos e ao tecido urbano em geral, reconhecendo também uma construção descontrolada sentida no Algarve. Também a década de 70 viu arrancar programas e estudos urbanos. São elaborados o Plano Geral de Urbanização, Plano de Pormenor e Plano de Pormenor de Renovação Urbana, trazendo à

mesa novas medidas e formas de atuar no contexto do tecido urbano.

No pós 25 de abril surge a lei dos solos, a qual veio expandir o raio de ação dos municípios, definindo a lei a formalização das áreas de intervenção perante situações de degradação e, por inerência, as operações de reabilitação. Porém, a grande mudança que o 25 de Abril trouxe às políticas e instrumentos de gestão de território foi o concelho e influência europeia, como foi exemplo a campanha europeia para o renascimento das cidades em 1981, bem como os vários encontros internacionais que se foram potenciando, em que o ponto central exposto na mesa seria a temática da reabilitação e do crescimento sustentável. Mais tarde, já na década de 90, estando Portugal inserido na Comunidade Económica Europeia, as políticas de intervenção viram-se adaptadas à realidade internacional com planos mais formais e definidos no tempo, procurando também apoio em fundos comunitários para levar a bom porto os projetos.

2.1.4. Viana do Castelo: processo de maturação e a regeneração urbana recente

Viana do Castelo, atualmente capital de distrito, regista uma ocupação desde o período Mesolítico, mas nasce enquanto cidade em 1258 com o nome de Viana da Foz do Lima, por foral de D. Afonso III. Desenvolve-se a partir do Lugar do Adro na margem do rio Lima, vendo nestes um importante meio de subsistência. Enquanto estrutura, viu merecer importância pela sua propensão marítima e suas trocas comerciais, bem como pelo seu posicionamento estratégico na defesa do território nacional contra invasores à época oriundos maioritariamente da Galiza.

O sistema urbano era muralhado, formalizando duas artérias dispostas em cruz, as quais por sua vez formalizavam o centro religioso e administrativo, bem como as principais conexões às portas

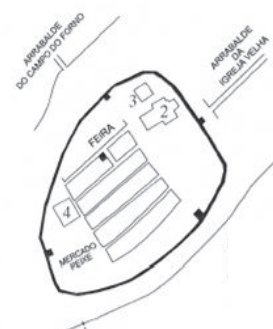


Figura 6 – Planta do Núcleo central de Viana do Castelo

da cidade, uma interpretação da *cardus* e da *decumanus* romana. Essas vias orientadas no sentido Norte-Sul (rua da Praça Velha) e no sentido Este-Oeste (Rua Grande/Rua de S. Pedro), possuidoras nos seus extremos de 4 portas, anunciavam uma organização mais ou menos formal em quarteirões retangulares e com uma orientação paralela ao rio. No seu centro encontram-se os poderes centrais, com referência à Praça da Erva, e as referências estruturais que compreendiam a (antiga) igreja Matriz, antecessora da Igreja estilo gótico que se ergueu em 1400, o Hospital, antecessor do espaço onde hoje em dia se vê implantado os Paços de Concelho e, finalmente, a Praça Velha ou largo da Matriz, uma antiga praça de armas, onde estava a torre de Menagem.

O crescimento da cidade viu-se expandir no sentido do mar, sendo mais significativa no Séc. XVI, transbordando os limites muralhados. Surgem os bairros da Ribeira, resultado de um grande crescimento demográfico devido à intensificação do tráfego e comércio marítimo²⁸, bem como a construção naval.

Em 1512, como novo foral de D. Manuel I, vincula-se o crescimento da cidade e da especialidade marítima, mandando-se edificar um pequeno Fortim à entrada do rio Lima, mobilizando-se a estratégia defensiva para a foz do rio, aumentando a segurança e a viabilidade de construção para além das muralhas da cidade. "Entre as atuações mais significativas no espaço publico, convém salientar: a consolidação da praça do Campo do Forno (posteriormente praça da Rainha e, depois de 1910, Praça da República) e a rua de Santa Ana, na parte noroeste da muralha; o largo de S. Domingos e as ruas adjacentes, para ocidente; a rua da Bandeira, provavelmente até ao Convento do Carmo, e a rua nova de S. Bento" (Afonso, 2008: pp. 92). Por esse período verificava-se uma crescente prosperidade

²⁸ Uma primeira fase com o crescimento de comércio têxtil, os tecidos ingleses e o sal (até meados do Séc. XVI), ferro e bacalhau numa fase final do mesmo Século e o açúcar proveniente do Brasil até meados do século XVII

social, verificando-se a construção por ordem de várias famílias influentes, de interessantes moradias que envolviam o perímetro da cidade, que pela sua capacidade comercial faziam demonstrar o seu conforto económico em vivendas e terrenos. Nessa sequência de eventos vê-se também um grande crescimento de estruturas institucionais, nomeadamente de cariz religioso²⁹, e nas suas envolventes definiam-se quarteirões destinados à habitação, devidamente formalizados urbanisticamente no sentido de propor uma harmonia com os sistemas viários.

Foram estas construções, que se vieram a verificar em grande medida até 1630, que vieram estabelecer o traçado e morfologia da cidade até ao Séc. XX. Pela sua implantação, importância e artérias de ligação entre si e com o centro medieval, veio manifestar-se um desenho projetual de planeamento ortogonal com um sentido de crescimento maioritariamente Este-Oeste, devido aos constrangimentos do rio e da montanha. A *cardus* via-se então, por esta fase, perder relevância urbanística e por oposição, embora menos uniforme, vê-se uma *decumanus* aumentar em dimensão e em importância, ligando principalmente o Largo de S. Domingos, o Campo do Forno, até à rua da Bandeira e abrindo o seu acesso às ligações com as cidades vizinhas, como é exemplo Ponte de Lima.

Constroem-se também, de forma a estabelecer ligações ao pequeno forte da Roqueta (futuro Castelo de Santiago da Barra), vias paralelas, estas rasgando o bairro dos Pescadores e uma outra mais a Norte. Formalizam-se cada vez mais elementos como a atual Praça da República (à data Campo do Forno) como o principal centro do sistema urbano da cidade, fundamentalmente por ser frequentado pelas altas castas sociais. Surge por associação o elemento que hoje se conhece como largo da feira, no extremo adjacente ao Bairro dos

²⁹ Construiu-se neste período as igrejas de Santa Ana (1510), São Bento (1545), S. Domingos (1566), Santo António (1612), Carmo (1621), crúzios (1630).

Pescadores, por nesse período a feira quinzenal ter sido deslocada do Campo do Forno para essa área. Estas alterações ao planeamento promovem uma maior formalização e setorização da cidade, fomentando o crescimento económico por um lado e, por outro, o aumento de serviços com a centralização dos serviços e administração local. Constroem-se para acomodar essas necessidades os Paços de Concelho, um monumental Chafariz como elemento de valorização da fachada, o qual veio substituir o ponto de água da rua do Poço, e o Hospital da Misericórdia na face mais a Norte, acrescentando valor e importância à praça e às próprias ruas que se faziam anunciar pelo edificado.

O crescimento e a importância que o tráfego marítimo conferia à cidade viu merecer intervenções de expansão ao porto marítimo da cidade, que numa primeira fase se viu em crise devido à ocupação espanhola, às guerras da restauração e da diminuição de comércio com o Brasil. Viu-se, porém, numa segunda fase, recuperar (séc. XVIII) com a exportação do vinho verde, típico da zona. O Séc. XVIII foi em grande parte um período de alguma instabilidade económica, o que fez abrandar o crescimento urbano, merecendo apenas maior destaque edifícios como a zona periférica da portela, assim como a construção do convento das Ursulinas (1778) e o das Carmelitas (1780). Neste final de século dá-se também importância ao início dos trabalhos de demolição da muralha gradualmente cada vez mais obsoleta em função. O seu objetivo era de viabilizar ligações, servindo inclusivamente a própria pedra da muralha para construções adjacentes e para o cais em frente ao antigo campo da feira. Com este desenvolvimento ribeirinho passa a ser cada vez mais viável a construção de uma ligação entre a cidade e a margem sul, construindo-se para esse efeito uma ponte em madeira (1817-1820), fortalecendo a ligação entre as margens até então apenas realizável em embarcação própria.

Em meados do Séc. XIX a cidade é batizada de Viana do Castelo, por carta régia³⁰ de D. Maria II e sofre nova intervenção urbana, com projetos de obras públicas e com a instalação dos caminhos-de-ferro. Até esse período, as principais conexões urbanas eram realizadas entre a praça da Rainha (batismo atribuído por aquela altura à praça da República) e o largo de São Domingos, locais onde por um lado se encontravam as sedes administrativas e por outro as repartições secundárias administrativas. A frente ribeirinha estabelecia uma conexão secundária devido à sua presença e importância comercial, bem como núcleo industrial e, mais a este para o interior, manifesta-se uma gradual pontualidade de edifícios mais dispersos e menos organizados, nomeadamente após a rua da Bandeira. A criação da estação e as ligações para esses meios de transporte, veio dar novo dinamismo à estrutura urbana, construindo-se, para exponenciar a ligação com o resto do país, a ponte rodoferroviária metálica (1878). Verificando-se igualmente um crescimento populacional que levou também a obras de beneficiação rodoviária intraurbanas e entre cidades, potenciaram-se acessos rodoviários gradualmente mais formalizados entre cidades minhotas, bem como entre o Minho e Espanha a norte e Douro a sul. A ponte metálica veio provocar novo dinamismo à zona ribeirinha, convidando à reabilitação dos espaços públicos, e conferir maior importância ao espaço entre o porto e ponte. Desativam-se os antigos estaleiros de São Bento, rasgam-se vias entre a rua da Bandeira e o rio, investe-se na criação de um jardim público, largo do Pombal e Mercado Municipal (concluído em 1892). Neste período erguem-se também os primeiros espaços formalmente culturais como o Teatro Sá de Miranda (1885) e anuncia-se a criação de elementos marcadamente turísticos, como o Templo do Sagrado Coração de Jesus (Templo de Santa Luzia) e a Praça de Touros.



Figura 7 - Jardim Marginal (intervenção década 30/40)



Figura 8 – Ponte Eiffel, em construção



Figura 9 – Mercado Municipal

³⁰ Carta datada de 20 de janeiro de 1848.

Importa referir que os edifícios de habitação assumiam uma tipologia marcada por lotes estreitos e compridos com frentes viradas na sua maioria para o rio.

Na primeira metade do Séc. XX regista-se uma nova série de intervenções urbanas, uma renovada preocupação no pensamento e planeamento urbano, sofrendo provavelmente influências das intervenções nas cidades europeias. São exploradas as funcionalidades dos espaços públicos e das infraestruturas de serviço público. Criam-se novas redes viárias e formalizam-se traçados antigos, por forma a melhor corresponder ao progresso do novo século e estabelecem-se redes de iluminação pública, saneamentos e água potável.

Em 1917, abre-se caminho para a criação da Avenida dos Combatentes da Grande Guerra, estabelecendo uma importante conexão direta entre a estação de caminhos-de-ferro e o rio, bem como o setor comercial adjacente. A sua tipologia demonstra uma crescente preocupação da funcionalidade da urbe, com um traçado retilíneo e amplo. Com a intervenção, que veio contrariar o paralelismo para com o rio, formaliza-se um novo desenho urbano ainda hoje visível, perdendo-se, porém, parte do edificado mais antigo da cidade, como ruelas e quarteirões. A sua função faz já uma referência à crescente preocupação ao *Branding* da cidade, manifestando-se uma preocupação com a forma como a cidade se apresenta para o turista que desembarca na estação de caminhos-de-ferro, criando uma paisagem aberta e privilegiada para com o rio e com o monte de Santa Luzia como que a apadrinhar a cidade nas suas costas.

Nos anos 40 e 50 surgem os primeiros focos de bairros habitacionais, com moradias unifamiliares, com um formalismo típico do movimento moderno em bloco e mais acessíveis às classes médias e baixas, reforçam-se ligações com as periferias, onde se têm vindo

a construir vivendas e, no oposto, ligações à praia Norte onde se sediavam algumas empresas e culturas agrícolas. Os Estaleiros Navais de Viana do Castelo são também fundados (4 de junho 1944) para consolidar a tradição naval. Por esta época surgem projetos, potencialmente influenciados pela Carta de Atenas, sistemas urbanos como é exemplo o Bairro da Previdência, o Liceu, que mais tarde provocou o desenvolvimento na sua periferia e um gradual preenchimento de espaços vagos, criam-se artérias de ligação como é exemplo a Avenida do Atlântico que une o Campo da Agonia e a praia Norte. Na mesma década, surge a rua de Aveiro, que rasga o tecido urbano e estabelece a ligação até aos caminhos-de-ferro e permite a criação naquele local de vários serviços e espaços ainda hoje lá sediados como exemplo o edifício Palácio, o primeiro cinema da cidade, e com a construção gradual no topo oposto da via o posto da Polícia de Segurança Pública.

Na década de 70 começa a verificar-se um processo de migração para as áreas periféricas, mais novas e formalizadas com as necessidades contemporâneas, deixando o centro da cidade desvalorizado enquanto espaço válido para a habitação. As vias cada vez mais interessantes para a ligação ente cidade e periferia eram

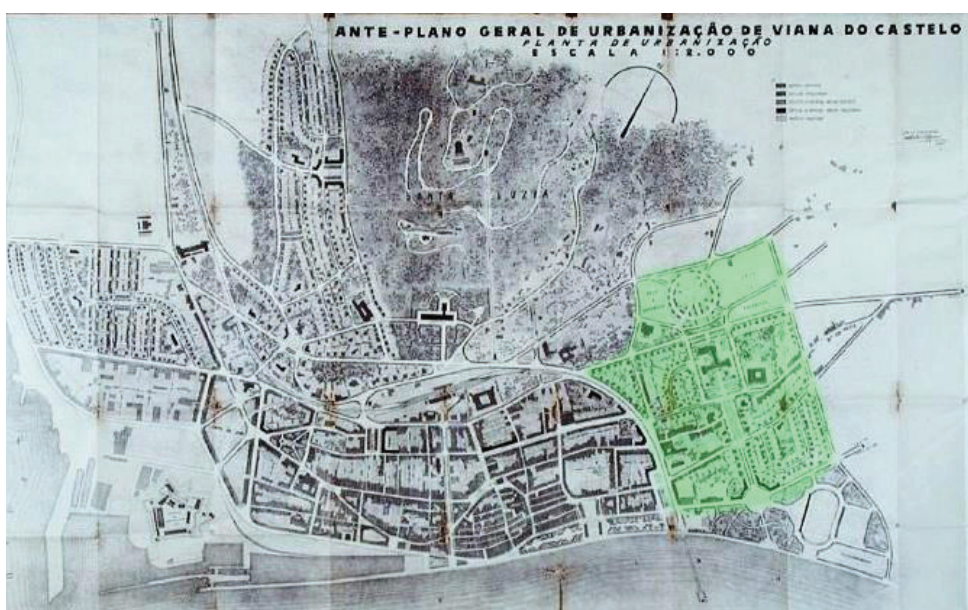


Figura 10 - Anteprojeto já prevendo a Av. Gaspar Castro, Liceu e Bairro do Jardim (destacado a verde)

cada vez mais válidas, como é exemplo a Avenida Capitão Gaspar Castro, que potenciava um meio de deslocação que validava e tornava cómoda a habitação naquela área. Surgem as primeiras necessidades de regeneração do tecido urbano, nomeadamente nas áreas mais centrais, e confrontam-se em projeto soluções para minimizar a separação que a linha de caminhos-de-ferro provoca, surgindo viadutos.

O primeiro PDM remonta à década de 90 (iniciou-se em 1988 e conclui-se em dezembro de 1990), este documento vem formalizar os trâmites básicos para orientar a intervenção em planos urbanos, regras de ocupação e uso de solos. Por esta data verificam-se obras de reestruturação urbana, como é exemplo a praça 1º de Maio e respetivo centro comercial, que infelizmente nunca se viu realmente afirmar no tecido urbano, e ainda obras como a construção da autoestrada e a ponte nova sobre o rio, alargamento da zona ribeirinha, com a construção da Marina, ampliação e criação de espaços verdes. Por esta fase, conjuntamente com este projeto, pretendendo minimizar o afastamento entre cidade e rio, colocam-se em prática projetos de reabilitação na antiga doca comercial e em armazéns e oficinas devolutas, procurando enriquecer a frente. Noutras áreas da cidade, a valorização por exemplo do Campo da Agonia e, conforme indicação do plano urbano de construção, a criação de equipamentos culturais, de lazer e escolares como são exemplo empreendimentos como o Jardim D. Fernando e sua envolvente, ações de reabilitação do centro histórico, procurando combater a degradação dos edifícios e uma maior atratividade dos espaços para a sua frequência, que gradualmente se encontrava em declínio.

2.2. Artes e Cultura

2.2.1. A cultura³¹ e a manifestação criativa³²

O antropólogo britânico (considerado o pai do conceito moderno de cultura), Edward B. Tylor definiu a cultura como "(...) todo aquele complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, a lei, os costumes e todos os outros hábitos e capacidades adquiridos pelo homem como membro da sociedade"³³. A arte é uma manifestação da cultura, representa a história e o desenrolar das atividades criativas, estéticas e/ou comunicativas, que o Homem, desenvolveu ao longo da história. As manifestações humanas de emoção e as visões pessoais sobre o mundo são motor criativo, motor de viragem de desafios e crescimento.

Enquanto termos, arte e cultura, não são facilmente fragmentáveis em significâncias básicas, pelo contrário representam ambas uma complexidade de atributos que se adapta constantemente à realidade temporal e contexto em que é estudada. Estes princípios vivem em simbiose com o dia-a-dia da sociedade, baseando-se fundamentalmente na percepção humana e a importância que atribuímos à manifestação emotiva, à sensibilidade estética e principalmente à necessidade em comunicar. Procura a cultura, representar e clarificar a preocupação em interpretar os processos e comportamentos dos vários grupos sociais que definem as suas formas de relacionar e interpretar o passado, presente e mesmo o futuro. Além do seu significado atribuído no âmbito do senso-comum, pode também assumir uma significância paralela. Um conjunto de traços que definem um ser humano e por inerência um traço que caracteriza e interpreta um determinado espaço e realidade

³¹ "Cultura, (...) Estudo, aplicação do espírito a uma coisa. (...) Exercício, aperfeiçoamento das faculdades intelectuais. || Estado de quem tem desenvolvimento intelectual. || Conjunto dos conhecimentos de alguém; instrução." (Machado, 1991: pp 324).

³² Derivação da palavra "Criar, v.tr. (do latim creare). Tirar do nada, dar existência. || Dar origem a; gerar, formar, originar. || Dar princípio a; produzir, inventar, imaginar, suscitar. || Estabelecer, fundar, instituir. || Começar a ter; adquirir. || Formar, Fazer; promover, desenvolver. || Fazer aparecer ou adquirir; dar azo, dar causa a." (Machado, 1991: pp 299).

³³ Tradução livro do Autor – "(...) that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society. (Tylor, 1871: pp 01).

social. A cultura, para além de estabelecer uma linha temporal da experiência social é também, e um pouco em consequência o fator identitário dessa sociedade revela a forma de viver, um código comunicacional e de interação interpretável pelos grupos que a partilham. Para viver em sociedade torna-se necessário entender a cultura como uma diretriz que nos acompanha e cresce com a existência humana. Regras, tradições e comportamentos todos derivam do aglomerar de conhecimentos reunidos ao longo da história, traduzindo-se numa herança que permite o entendimento mútuo de conceitos e comportamentos. “No sentido antropológico, portanto, cultura é um conjunto de regras que nos diz como o mundo pode e deve ser classificado (...) mas isso não impede, conforme sabemos, emoções (...) Porque embora cada cultura contenha um conjunto finito de regras, suas possibilidades de atualização, expressão e reação em situações concretas, são infinitas.” (Matta, 1981: pp 3).

A arte, a cultura e mesmo os valores estéticos foram adaptados pelo ser humano ao longo da nossa história e de acordo com as várias formas de comportamento social. Representam uma construção moral, comportamento variável e com uma significância dinâmica, sujeita às características de cada época ou sensibilidade. É igualmente importante referir que, o que por vezes chamamos de arte, pode não o ser considerado por outras culturas sociais ou momentos da história ou mesmo por quem a produziu. Por exemplo, as sociedades pré-industriais não atribuíam grande significância à designação de arte. As manifestações artísticas e culturais, existem há tanto tempo quanto o ser humano. Existe uma estreita relação entre o aparecimento do *Homo Sapiens* e o aparecimento de formas e comportamentos simbólicos, como a religião, a língua e a arte. As pinturas rupestres que se descobriram em vários sistemas cavernosos por todo o planeta, bem como as pequenas esculturas primitivas, representam as primeiras formas de expressão artística

do homem. Certo é que poderiam ser meras formas comunicacionais, mas representavam também certamente manifestações emocionais individuais e/ou coletivas, nomeadamente em se fazer compreender na sua representação de algo. Com a progressiva socialização, surgiu um enraizamento da atividade criativa e a cultura formou padrões fundamentalmente pela arte, que através dos tempos e do contacto entre seres humanos se viu explorada, ampliada e cada vez mais dinâmica.

O conceito de arte como o conhecemos nos dias de hoje, começou a ver-se formalizado e refletido na antiguidade clássica. Qualquer atividade que envolvesse uma habilidade especial, cuja base se apoiasse em regras definidas possíveis de serem aprendidas ou desenvolvidas tecnicamente, representavam uma manifestação artística. Na Grécia antiga valorizava-se a estética, a poesia, o teatro, a música e a filosofia. Qualquer manifestação da capacidade criativa e intelectual humana era vista como algo valorizável, ocupando um lugar central na sociedade e que mais tarde viria a ser continuada no Império Romano. A paixão pela cultura e estilo de vida grego contagiou os comportamentos diários da Roma Antiga. Eram encomendadas obras e peças para decorar as habitações e demonstrar o legado das entidades mais influentes. Esta prática deu início a conceitos como o Mecenato³⁴, e levou juntamente com a admiração estética e técnica das obras a um consumo de estatuto, quase obrigatório para a demonstração social das mais altas personalidades sociais.

Estes períodos históricos revelaram-se também importantes, por explorarem o local de manifestação e alocar a esses locais características de utilização específicas. Várias foram as estruturas



Figura 11 – Ruínas do teatro de Mileto

³⁴ Mecenato é um termo que indica o incentivo e patrocínio de artistas e literatos, e mais amplamente, de atividades artísticas e culturais. O termo deriva do nome de Caio Mecenas (68–8 a.C.), um influente conselheiro do imperador Augusto que formou um círculo de intelectuais e poetas, sustentando sua produção artística.

desenvolvidas desde os Teatros³⁵, o Fórum Romano e a Ágora Grega³⁶, a Acrópole³⁷, falando apenas dos mais destacáveis elementos culturais do período. Elementos que conferiram uma complexidade organizacional às civilizações clássicas, que se viram esquecidas pela organização simplificada da idade média, em cujas manifestações culturais e eventos sociais se centravam na praça das cidades, local de implantação das principais estruturas administrativas e religiosas.

Após a idade média, surge o pensamento Renascentista, o início da Era Moderna, palco de uma ampla revalorização das artes nas suas variadas formas expressivas. A arte, neste período era principalmente encomendada aos autores, como forma de demonstrar os seus estatutos sociais e riqueza, não esquecendo o importante papel da Igreja, que recorria à arte para transmitir as mensagens aos seus seguidores, na sua maioria analfabetos. A crise financeira vivida na Itália do Séc. XVII levou a que os artistas considerassem encomendas estrangeiras, levando lentamente a que estes conceitos proliferassem sobre a Europa.

Com a chegada do Séc. XVIII e o pensamento iluminista, o estatuto de artista viu merecer destaque na sociedade ao se estabelecer uma relação entre a razão, o esclarecimento científico, e a imaginação do autor. Esta realidade, aliada à perda do monopólio artístico por parte da Igreja, levou ao surgimento das primeiras academias e escolas artísticas e compreendeu-se a importância socioeconómica que a arte e o mecenato possuíam realmente.

Originalmente, as manifestações culturais reconheciam como núcleo as artes plásticas porém, a nossa cultura atual reconhece toda

³⁵ Os teatros e anfiteatros, alocavam as artes cênicas e batalhas. Originalmente palcos improvisados com cenários improvisados, mas que progressivamente se formalizaram nas estruturas permanentes, como é exemplo o Coliseu de Roma. Na Grécia, eram construídas ao ar livre, (normalmente) em ferradura e com plateia, voltados para uma plataforma central geralmente escavadas em encostas de colinas. No Império Romano, adotaram um desenho em semicírculo, com estrutura em alvenaria, possível de ser coberta por toldos.

³⁶ O Fórum e a Ágora eram os pontos de encontro para reflexões dos pensadores, geralmente espaços livres com edificações e demarcados pela presença de mercados e feiras. Nesses espaços centralizavam-se as elites culturais, sociais e políticas.

³⁷ Edificado voltado para o culto dos deuses, construído nos relevos mais elevados da cidade.

uma dimensão artística que só mais recentemente, no séc. XX. se definiu e passou a abrigar as várias disciplinas artísticas que conhecemos nos dias de hoje.

A criatividade tecnológica e económica é fomentada pela criatividade cultural e interage com ela. Nos dias de hoje podemos compreender essas simbioses através de exemplos como a música. De igual modo, existe um compromisso entre a criatividade e a nossa realidade social, a qual tem vindo a demonstrar novas realidades colaborativas e abertas. Nesse âmbito, surge uma nova forma de operar em contexto de empresa, extremamente interessante. Se outrora o sentido de trabalhar fosse uma realidade rígida e fechada, tem vindo nos dias de hoje a ser exatamente oposta, compreendendo que a criatividade não pode ver-se emancipada ou desligada com o premir de um botão, comprada ou vendida.

Contratar, segundo o mote da diversidade passa a assumir um papel de sobrevivência e viabilidade financeira. A forma aberta, flexível e dinâmica com que é permitida a atividade de um operário, quer pela interatividade e atratividade do seu espaço de trabalho, pela sua liberdade de vestir, flexibilidade de regras e formas de expressão têm vindas a ser linhas orientadoras das mais inovadoras empresas, que curiosamente vêm o seu potencial crescer exponencialmente, um exemplo pragmático será por exemplo a Google, que vê no seu espaço institucional um veículo promotor da criatividade e do trabalho colaborativo.

Ser criativo é ver a realidade de uma forma proactiva, representa uma capacidade enquanto ser humano de se funcionar perante um problema, gerando soluções pragmáticas em resposta às mais variadas situações. Esta característica humana representa uma importante ferramenta, associada (na generalidade) ao contexto profissional, porém a sua realidade é transversal a todas as vertentes existenciais, da qual é exemplo a inovação social. A forma com um

indivíduo reage a uma determinada variável da sua vida pode ser abstracionada para uma realidade social na forma, como por exemplo, as comunidades transpõem as dificuldades e criam novas oportunidades. Estes fatores de inovação estão associados à mudança na mentalidade e comportamentos. O design aliado à criatividade, como afirma Manzini (2008), manifesta-se quando se desenvolvem atividades colaborativas, é uma ferramenta criativa e por inerência um veículo potenciador desta nova realidade, pelo seu entendimento de forma crítica e criativa aos conceitos e premissas sociais.

2.2.2. O Valor da Cultura, da Criatividade e da Arte aplicados à Cidade

A cultura ocupa uma posição central no reconhecimento e atratividade da cidade, segundo David Pratley (1994), “os impactos económicos da cultura manifestam-se em contexto urbano de sete formas distintas:

1. Sob a forma de receitas diretas: venda de objetos culturais, venda de bilhetes para espetáculos, etc.;
2. Sob a forma de receitas indiretas: gastos em hotéis, restaurantes, transportes, etc., tanto da parte dos produtores como da parte dos consumidores de atividades culturais;
3. No mercado de trabalho, através da criação direta e indireta de novos empregos;
4. Na atração de investimento, através da transformação da imagem e do perfil cultural da cidade;
5. Na promoção e legitimação de operações de reestruturação física dos espaços urbanos;
6. Na reconfiguração dos ambientes urbanos: reabilitação urbana dos centros históricos, conservação do património edificado,

desenvolvimento de usos alternativos para edifícios devolutos, projetos artísticos no espaço público;

7. No desenvolvimento do turismo cultural e de todas as atividades a ele associadas.” (Pratley, *cit. in*, Queirós, 2007, pp: 7).

A cultura tem, portanto, uma influência direta naquela que deverá ser a estratégia urbana e de marketing de qualquer cidade, reconhecendo-se uma interdependência entre a cultura e a regeneração urbana. A qualidade de vida do cidadão baseia-se nas iniciativas criadas para provocar o dinamismo social, que por sua via levam à atratividade, tanto para quem pretende habitar na cidade, como quem a pretende visitar.

Segundo a ADDICT (2009), as indústrias criativas representam um volume de negócios de 654 mil milhões de euros na Europa, o que representou nesse ano 2,6% do PIB da União Europeia. Verifica-se também que o seu crescimento é de 12,3% acima da média, empregando 5,8 milhões de pessoas. O mesmo estudo diz-nos que, entre 1999 e 2003, o volume de negócios do setor criativo em Portugal aumentou a uma taxa anual de 10,6%, o dobro da média global da União Europeia (5,4%). As indústrias criativas em Portugal empregavam, em 2004, 76 mil pessoas, 116 mil adicionando o turismo cultura (ADDICT, *cit. in* Barbosa, 2014).

A recuperação física de edifícios e espaços é também um fator económico pela qualificação de um espaço para servir uma determinada atividade, justificando e legitimando a mobilização de recursos políticos para essas realidades. Desta forma, projetos de intervenção desta ordem convidam a uma reorganização da demografia geográfica criando contextos favoráveis para a intensificação de habitação e utilização social, lúdica e comercial. Geram-se dinamismos económicos, dignos de provocar o investimento e atratividade para a criação de novos instrumentos

urbanos diferenciadores e impulsionadores de uma identidade global da cidade.

Reflita-se então na realidade Portuguesa. A Constituição Portuguesa diz-nos ser dever do estado “(...) promover o bem-estar e a qualidade de vida do povo e a igualdade real entre os portugueses, bem como a efetivação dos direitos económicos, sociais, culturais e ambientes, mediante a transformação e modernização das estruturas económicas e sociais” (Constituição Portuguesa, 1976)³⁸. Esta afirmação reforça a importância de zelar pela salubridade social, qualidade de vida, económica e cultural para Portugal e o seu cidadão e mais ainda, prevê a importância de uma igualdade e afirmação desses fatores. Estes pilares são a condição existencial do Design, que identifica as necessidades humanas e as procura solucionar nos mais diversos planos. As indústrias criativas são motores de sustentabilidade e crescimento económico mas também social.

A sustentabilidade é cada vez mais uma importante, se não fundamental, característica procurada, por um lado, pelo cidadão e por outro, pelo visitante. O nosso *branding* identitário, suportado na sustentabilidade, deverá ser foco da afirmação global das cidades portuguesas. Uma premissa que cada vez mais tem vindo a ser defendida pelas estratégias do turismo em Portugal. O Turismo de Portugal reconhece os valores acima descritos e faz destaque para a realidade cultural e revitalização social e do edificado. Reconhece a sua função central e mesmo prioritária no posicionamento global do país. Têm vindo a criar programas como o Plano Estratégico Nacional do Turismo, desde 2007³⁹ a esta data, agora aglutinado no Turismo 2020. A sua abordagem para o setor norte português passa pelo *City*

³⁸ Reflexões apresentadas In alínea d) do artigo 9º - Tarefas fundamentais do Estado - da constituição da república portuguesa

³⁹ Aprovação em conselho de ministros nº53/2007

*Break*⁴⁰ e o *Touring*⁴¹, caminho que vemos refletir-se nos últimos anos, nomeadamente "(...) entre Janeiro e Outubro de 2013, a região do Porto e Norte recebeu mais de 2,2 milhões de visitantes internacionais, um aumento de 14,5% em relação ao período homólogo." (ATPN *cit. in* Barbosa, 2014: pp 8).

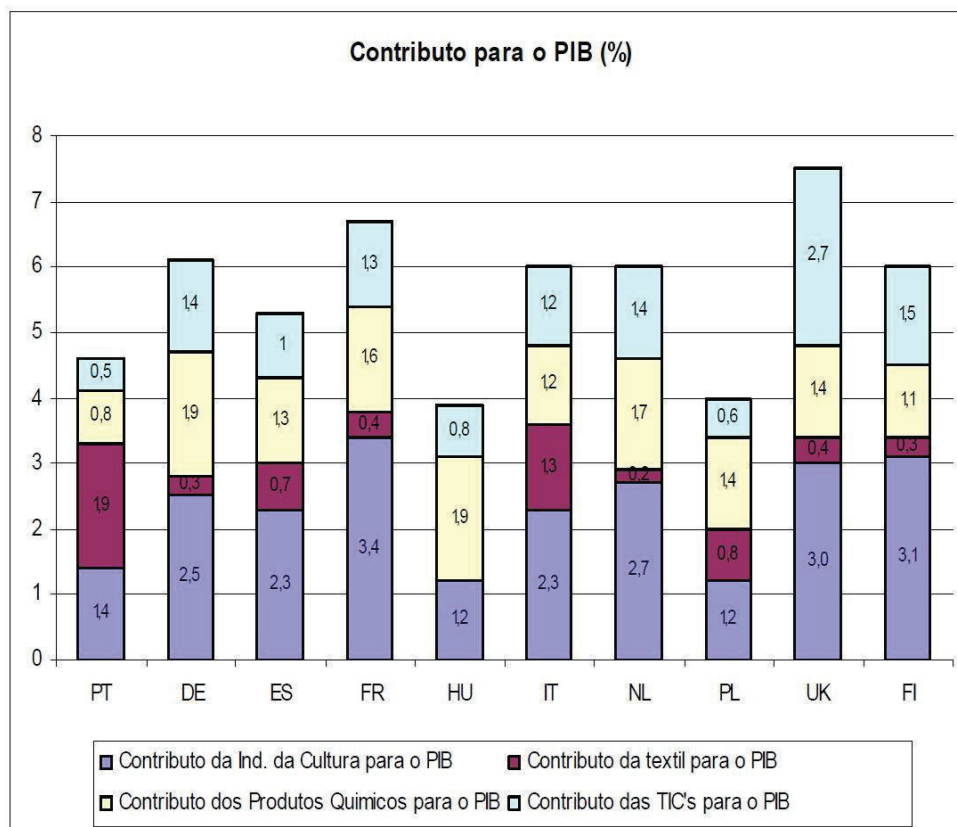


Figura 12 – Estudo “A Economia da Cultura na Europa”.

Por outro lado, o Orçamento de Estado dos últimos anos tem dedicado à cultura menos de 1% para este âmbito⁴², uma recessão que segundo Catarina Martins, deputada do Bloco de Esquerda, se arrasta á dez anos e sofreu já cortes de 75% (Martins, 2014)⁴³. Uma forte contradição estratégica quando se verifica que o benefício para o Produto Interno Bruto, um reflexo do crescimento económico nacional, é em proporção dos maiores!

⁴⁰ *City Break*: Férias de curta duração.

⁴¹ *Touring*: Férias mais alongadas, sem duração formal; excursões com paragem em várias cidades.

⁴² 219,2 Milhões de Euros em 2015.

⁴³ Observações apresentadas “OE2015: BE e PCP criticam «grave desinvestimento» na cultura” disponíveis em <http://www.tvi24.iol.pt/politica/catarina-martins/oe2015-be-e-pcp-criticam-grave-desinvestimento-na-cultura> (acedido a 18 de janeiro de 2016).

O gráfico mostra que o setor cultural contribuía, em 2008, 1,4% para o Produto Interno Bruto nacional, dados elevados quando equiparados com a restante indústria nacional. Mostra também a ainda distante relação que existe com outros países da Europa, cujo valor criativo é superior a 3%, como a França, Reino Unido, Finlândia, ultrapassando mesmo o peso de outras indústrias.

Reflita-se também para a referência orçamental de outros países e a própria pró-atividade da sociedade. É certo que Portugal atravessa desafios difíceis que exigem a priorização de recursos, no entanto e por outro lado, parece-nos que uma maior atenção e suporte à cultura, como aliás vem demonstrar este estudo, trará reflexos válidos de economia e modernização. Repare-se que em 2015, o orçamento para a cultura em Portugal estava próximo dos 220 milhões de Euros e, estabelecendo o paradigma como nos demonstra Manuel Maria Carrilho⁴⁴ com a Ópera de Paris, por exemplo, um espaço cultural dedicado à música como a Casa da Música, no Porto, tem ao seu dispor cerca 180 milhões de euros (2014). Porém, é interessante verificar a relação cooperativa raramente vista em Portugal, 110 milhões são garantidos pelo estado e 70 milhões por instituições privadas (Carrilho, *cit. in* Batista, 2014). “A complementaridade entre mercado e a sociedade civil é muito importante” (Carrilho, *cit. in* Batista, 2014, pp: 39). Este paradigma demonstra o processo mental que ainda enquanto nação nos encontramos aquém da Europa, pela incapacidade de provocar o mecenato e o patrocínio cultural, como também pela incapacidade de vermos o tema como uma forma de investimento válida e com resultados visíveis e em crescimento, contrariando as adversidades e apoios.

⁴⁴ Ministro da Cultura entre 1995 e 2000

2.3. Cidades Criativas: O caso de Nantes, Guimarães e Porto

Sabemos que o turismo é atualmente uma das mais influentes atividades económicas de uma cidade, tornando-se num importante fator para o planeamento urbano. As cidades desenvolviam-se maioritariamente em função da sua capacidade comercial, nomeadamente até ao Séc. XVIII, posteriormente com a chegada da Revolução Industrial, pela sua capacidade de suportar e promover a indústria, e só mais recentemente pelo turismo, fruto da globalização que promoveu o acesso à informação e a uma economia de serviço baseadas no potencial humano. Este novo paradigma mais demarcado a partir da década de 80 produziu um forte impacto na cultura e no espaço como ferramenta comercial.

O conceito de cidades criativas, assume um contorno fluído que resulta da crescente implementação de princípios criativos à economia e à indústria, atribui destaque ao que é produzido num determinado ambiente urbano e que gera, capacita e atrai ou retém talentos capazes de sustentar essa onda criativa, com valor económico, inovador e capaz de trazer uma confluência entre tecnologia e mentalidade progressiva, de dinâmicas abertas, tolerantes de ideias e iniciativas.

Uma cidade criativa resume-se, em essência, à capacidade de se transformar e adaptar continuamente enquanto estrutura socioeconómica, de estabelecer conexões e acompanhar os processos criativos dos seus habitantes, gerando uma relação entre as suas singularidades culturais e as suas vertentes económicas, uma convergência de objetivos entre agente e setor, promovendo uma estratégia de esforço partilhado e continuado. “Para ser criativa, a infraestrutura *soft* da cidade precisa incluir: força de trabalho altamente capacitada e flexível; pensadores, criadores e implementadores dinâmicos (...)” (Landrey, 2011: pp 14). A dimensão da cidade não é, ao contrário do que se possa pensar,

particularmente relevante, o principal combustível que alimenta uma cidade criativa são as pessoas, os seus utilizadores e as sinergias que existem entre inovação, colaboração e cultura. Uma cidade criativa não se define por um grande registo, mas antes pela composição de várias pequenas mudanças e intervenções, que à imagem de uma bola de neve se contagiam e crescem simbioticamente. Não devemos atribuir a tarefa de gerar uma cidade criativa às entidades administrativas, deve-se antes procurar a parceria entre público e privado e ver na iniciativa pessoal, da empresa, das associações e dos municípios o esforço comum para ver acrescentar e valorizar o importante simbolismo que os define enquanto identidade social. Todos reconhecemos facilmente algumas cidades criativas, o nosso senso comum leva-nos a imaginar cidades como Nova Iorque, Londres, Paris, Barcelona, entre várias outras, mas analisemos então situações não tão vulgarmente identificáveis, mas cujo valor é extremamente válido e interessante de refletir.

Em França, numa cidade não muito diferente de Viana do Castelo. Certamente um pouco maior, mas com a qual nos podemos, em exemplo, rever com a simbiose com o rio e pela ligação às atividades náuticas locais (não propriamente na cidade mas dentro do município). Vemos uma crescente presença criativa que nas últimas décadas redefiniram o posicionamento da cidade.

Na década de 80 a cidade foi absorvida por uma crise económica que levou ao encerramento do estaleiro, bem como outras indústrias locais. Torna-se nesse período uma cidade algo triste, tensa e isolada, cujo encanto que facilmente se poderia atribuir, pela ligação com o mar e herança histórica, se perde. Em 1989, Jean-Marc Ayrault⁴⁵, líder municipal recém-eleito aos 39 anos, promove uma refrescante abordagem aos seus cidadãos, passa a encarar a cultura como a força motriz do desenvolvimento urbano e reforma o plano

⁴⁵ Terminou o seu 4º Mandato Municipal em 2012. Líder do partido socialista entre 1997 e 2012. Primeiro-ministro entre 2012 e 2014.

urbano para o transporte público, promovendo conexões, internas e externas. O seu longo período governativo permitiu que as estratégias pudessem ser gradual e consistentemente inseridas, procurando o envolvimento social nas suas orientações. É importante referir e citando Jean-Louis Bonin⁴⁶, que “Um dos primeiros pontos seguidos pela nova gestão da cidade foi a determinação política de estimular, apoiar e aumentar a vigência de projetos e iniciativas que permitissem aos habitantes se reconciliar, apropriar-se da história da sua cidade e redescobrir seus espaços, que permitissem entender ‘a forma de uma cidade’ (...)” (Bonim, 2011: pp 97). Na década de 90 arrancaram iniciativas várias que procuraram ressuscitar a história e memória local, um exemplo dessa vontade foi a exposição de 1992 *Les Anneaux de la Mémoire*⁴⁷. Embora controversa, devido às referências à escravidão e comércio africano, permitiu também abrir o debate e provocou o surgimento de iniciativas escolares e relacionamentos entre cidades africanas e das Caraíbas, com o objetivo de estimular o aprofundamento dessa fase histórica.

Surgem várias outras iniciativas, ora impulsionadas pela administração pública, como exemplo a restauração do Castelo dos Duques e abertura de novos museus, mas também iniciativas privadas (e apoiadas pela Câmara), contando com coletividades que abordaram várias realidades culturais, nomeadamente no âmbito da tolerância, da igualdade e manifestação artística. Um dos primeiros eventos culturais desse período foi *Les Allumées*⁴⁸. Tinha como objetivo “redescobrir a forma sensorial da cidade” (Bonim, 2011: pp 97) e convidou durante seis anos artistas estrangeiros, que naquela cidade durante seis noites por ano, implementassem as suas visões artísticas, tendo os cidadãos sido desafiados a descobrir essas obras e a participar em jornadas sensoriais e estimulantes, em passeios

⁴⁶ Diretor Cultural e Concelheiro do município de Nantes.

⁴⁷ Tradução livre do autor - Os Anéis da Memória.

⁴⁸ Tradução livre do autor - Os Iluminados.

noturnos nos locais mais invulgares, desde fábricas abandonadas, habitações privadas e espaços públicos, como jardins e infraestruturas públicas, como exemplo caixas d'água, esgotos, entre outros. Esse evento mostrou-se relevante ao permitir aos cidadãos rever na sua cidade manifestações criativas que atribuiriam a outras cidades, facilmente identificáveis, com forte carácter e identidade cultural, reconhecendo que na sua cidade também era possível a cultura ganhar expressão e relevância social.

As atividades criativas expandem-se e transbordam o centro urbano para a periferia da cidade. Chegam mesmo a colaborar com necessidades de preservação ambiental, nomeadamente na preservação e valorização do estuário a 60 km do centro urbano. Promove-se a bienal com o mesmo nome e âmbito e criam-se ao longo dessa distância (entre Nantes e Saint-Nazaire) várias atividades criativas. São criadas intervenções permanentes e efémeras em espaços naturais ao longo dos 30 locais definidos. “Aqui, novamente, o projeto cultural está completamente integrado ao projeto de desenvolvimento da região, do turismo e da atratividade das cidades” (Bonim, 2011: pp 98).

Resta referir que embora seja inevitável o investimento público-privado, a cidade de Nantes dedicava em 2011, 16% do orçamento da cidade às políticas culturais, sendo capaz, num esforço comum que conta com a iniciativa e participação dos cidadãos, realizar atividades como *La Folle Journée*⁴⁹, festividade que ao longo de 4 dias realizava, em exemplo em 2009, 230 concertos espalhados por vários espaços da cidade. Importa destacar realidades como sugeridas por estudos sociológicos, que mostraram que 60% dos frequentadores assistia pela primeira vez a um concerto de música clássica, muito pela forma como foi organizado e divulgado. O evento contou com o relacionamento entre entidades amadoras e

⁴⁹ Tradução livre do autor - O Dia Louco.

profissionais e o relacionamento com o comércio. Conta com preços acessíveis que permitem às pessoas explorar e expandir os seus gostos e prima pela habilidade em provocar encontros e reunir pessoas, desejos e iniciativas (Bonim, 2011).

As ruas da cidade são também fluentemente dinamizadas com eventos pontuais gratuitos, que permitem às pessoas redescobrir as suas áreas de habitação, provocando o entusiasmo de encontrar algo novo a cada passeio e estimula-se o consumo e a frequência de pessoas que, por sua vez, alimentam os comércios e os estimulam a entrar nos círculos criativos para atrair o seu público-alvo. Fizeram-se intervenções de regeneração que para além do Estuário, já aqui falado, levaram a remodelações de zonas, como o caso do aterro da “Ilha de Nantes”, que se viu revitalizada como território de lazer e atividades de ar livre. Outro projeto inaugurado em 1999 foi o Centro Cultural da cidade, que veio revitalizar uma antiga fábrica de biscoitos, o *Lieu Unique*⁵⁰.

O projeto passa a ver a fábrica como um lugar de manifestação artística, que conta com residência artística, bar e restaurante, livraria e mesmo “excentricidades” interessantes, como banho turco infantil. O projetista, o arquiteto Patrick Bouchain, diz-nos que trabalhou juntamente com a direção do espaço no sentido de preservar o espírito do local, a sua magia, ao mesmo tempo que se garantia a eficácia espacial do espaço para servir a imaginação dos criativos que ali se proponham trabalhar e expor (Bouchain *cit. in* Bonim, 2011). “A programação é dirigida à sociedade do conhecimento (...) Sendo um local cultural para discussões e encontros, ele provocou uma grande mudança nessa região da cidade, estimulando o surgimento de ateliês de artistas e coletivos, ao mesmo tempo em que preservou a população original. Esse

⁵⁰ Tradução livre do autor - Lugar Único.

bairro, antes negligenciado, voltou a ocupar o coração da cidade” (Bonim, 2011: pp 101-102).

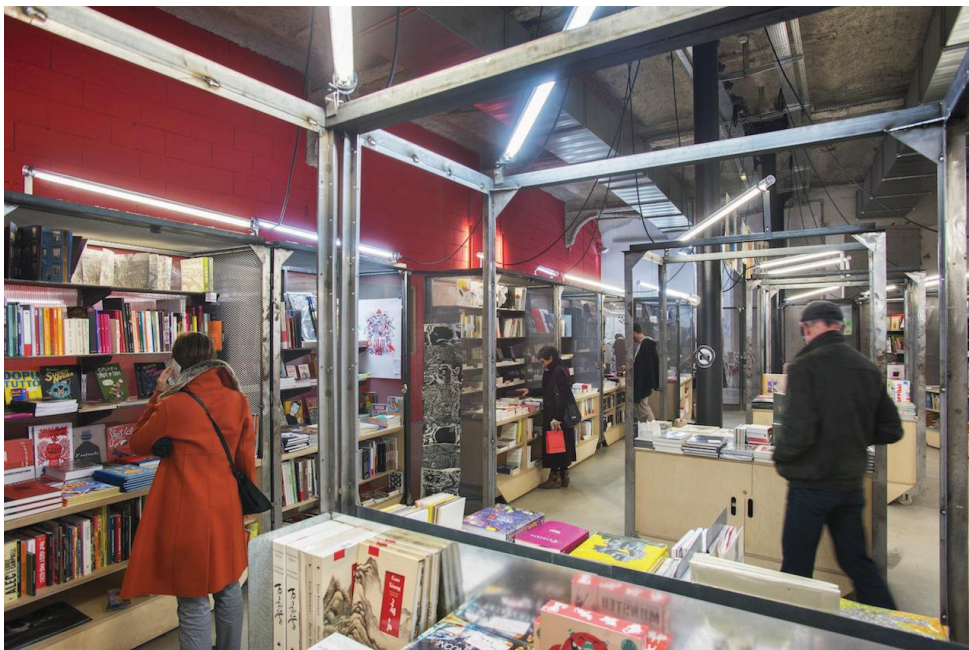


Figura 13 – Livraria do Centro Cultural.

Este tipo de projetos regenerativos do tecido urbano resulta da estratégia do Ministério da Cultura, que deu essa direção ao planeamento urbano com o objetivo de preservar o património e a memória da cidade, e que acompanharam vários outros projetos de intervenções em praças que se tornaram locais de lazer e maioritariamente pedonais, com intervenções criativas, como esculturas e jardins de acesso livre e aberto a qualquer visitante, gratuitamente.

A cidade é pioneira na França com o relacionamento artístico além-fronteiras, com intercâmbios entre cidades pelo mundo, promovendo visões diferentes e a promoção de indústrias criativas, valorizando a criação de pequenas e médias empresas e mostrando uma grande sensibilidade com a criação e a planificação sustentável de várias vertentes necessárias à viabilidade da qualidade de vida, como a economia, a educação, a tecnologia, para falar de algumas, mas que em essência não se limitam a gerações específicas ou a

âmbitos específicos, mas que ao contrário procura com as suas falências e virtudes ser transversal às gerações que a povoam.

Nantes tornou-se, nos cerca de 20/30 anos que se passaram, uma cidade considerada especialmente dinâmica e criativa. A imprensa nacional e a internacional lançam destaques para essa realidade e frequentemente é considerada como a melhor cidade para viver na França⁵¹.

O seu progresso encontra-se visível pelo crescimento económico e pela instalação de empresas, pelo crescimento no emprego (+33%) pelo crescimento demográfico (10%), que durante a última década foi o dobro da restante média nacional, população essa da qual dois terços têm menos de 40 anos, e pela sua influência nas redes internacionais de importância urbanística e turística (Bonim, 2011).

Em Portugal, vemos também algumas cidades ver destaque no seu posicionamento e que se têm vindo a afirmar no mercado cultural. Falemos de cidades bem perto de Viana do Castelo, como é o caso das cidades de Guimarães e do Porto. Estas cidades mantêm hoje dinâmicas muito próprias que têm vindo a desenvolver nas últimas décadas e reforçado com a sua classificação como Capitais Europeias da Cultura⁵² (2012 e 2001, respetivamente). Reflita-se então um pouco sobre a definição cultural de Guimarães.

À imagem de tantas outras cidades nacionais e europeias, passou por um processo de degradação do seu centro histórico, no caso até meados de 1980. A Câmara Municipal, procurando travar esta realidade física e social, começou planos de regeneração da área com a recuperação da Casa da Rua Nova em 1985, que merece distinções



GUIMARÃES 2012
EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE

Figura 14 – Logo Guimarães 2012

⁵¹ Reflexões apresentadas em 24 de abril 2008 e pelo terceiro ano consecutivo pela revista semanal Le Point, que acrescenta "Em 20 anos, Nantes se tornou uma cidade de grande importância; seu desenvolvimento é impressionante. Esse sucesso se deve à atividade cultural fervilhante que conseguiu insuflar vida de volta a toda a cidade (...)" (Le Point cit in Bonim, 2011: pp 95).

⁵² Cidade/Capital Europeia da Cultura, inicialmente proposta por Melina Mercouri (1983), foi oficialmente criado em 1985. O seu objectivo inicial foi o de promover a população europeia através da cultura.

pela forma como o projeto foi abordado. De referir que este edifício terá sido o primeiro de “314 edifícios” (Julião, 2013: pp 66) intervencionados até 2013.

Conjugado com a degradação do centro, viu também o seu núcleo industrial perder influência, consequência da globalização que levou investimento para a indústria asiática. Em todo o caso, a estratégia municipal da cidade voltada para a cultura já não é novidade, foi apenas renovada, procurando assim um posicionamento mais atrativo. “O grande salto em termos turísticos ocorreu com a classificação do Centro Histórico da Cidade como Património Cultural da Humanidade pela UNESCO, no ano de 2001. De facto, entre 2002 e 2011, o número de dormidas na cidade e o número de hóspedes nos hotéis aumentaram em cerca de 55% e 70%, aproximadamente. No mesmo período, a capacidade hoteleira aumentou um pouco mais do que 65% (...) No ano de 2012 (...) o número de visitantes que se dirigiram aos postos de turismo cresceu 106,7% (...) o número de visitantes estrangeiros aos postos de turismo cresceu cerca de 53,7%, ultrapassando os 70.000” (UM, 2013: pp 37). Sobre a alçada do projeto Guimarães 2012, associaram-se vários projetos de investimento e reabilitação de equipamentos culturais, destacando a Plataforma das Artes e da Criatividade⁵³ e a reabilitação do Largo do Toural. O programa contou com um investimento perto dos 42 milhões de Euros, um dos mais baixos de entre as várias Capitais da Cultura, distribuídos conforme se pode analisar na tabela 1.

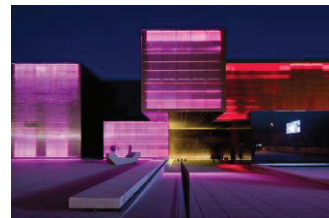


Figura 15 – Fachada à noite, Plataforma das Artes e da Criatividade

⁵³ Projeto de requalificação do antigo mercado, desenvolvido pelo atelier Pitágoras.

Designação do investimento Description of investment	Valor Elegível / Eligible value (€)
Plataforma das Artes e da Criatividade	14.804.166,67
Laboratório da Paisagem	2.268.055,56
Reabilitação Campo de S. Mamede	250.000,00
Reabilitação do Largo do Carmo	905.091,82
Requalificação do Toural, Alameda e Rua Sto. António	5.970.000,00
Casa da Memória	4.254.899,52
Requalificação do Espaço Público Zona Couros	2.215.268,00
Camp Urbis – Instituto de Design	2.722.500,00
Camp Urbis – Centro Avançado de Formação Pós-Graduada	3.188.350,00
Camp Urbis – Centro de Ciência Viva	605.000,00
Qualificação da Veiga de Creixomil	4.267.055,58
Projeto de interpretação de Couros	248.335,00
Total	41.698.722,00

Tabela 1 - Investimento Público na Guimarães 2012

A programação da Guimarães 2012, com o lema “tu fazes parte”, uma referência à cidade como sendo o berço do País, apoiou-se em quatro filares fundamentais “Comunidade, Cidade, Pensamento e Arte – esta última ramificada nas disciplinas Cinema e Audiovisual, Artes Performativas, Música, Arte e Arquitetura.” (UM, 2013: pp 28). Nesse ano identificaram-se mais de 1300 eventos culturais.

A cidade do Porto é o núcleo de atração a norte do país, é um importante destino turístico, que nos últimos anos tem demonstrado um grande desenvolvimento e consolidação nas suas estratégias e abordagens culturais. Ao longo dos últimos anos tem vindo a projetar um *branding* atrativo, de uma cidade jovem e ativa, cheia de história, de eventos e dinamismos. Uma forma de combater a perda de densidade populacional da área metropolitana para a periferia. O seu posicionamento contemporâneo arrancou com a reabilitação da ribeira, nos anos 80, hoje um dos expoentes a visitar. A sua intervenção procurou combater o abandono do centro, nomeadamente da população jovem que se deslocava para a periferia em busca de acesso à habitação mais barata. O processo de afirmação local é reforçado com a classificação do centro histórico como Património da Humanidade, em 1996, pela Unesco. E,

posteriormente em 2001, com a distinção como Capital Europeia da Cultura, fatores que posicionaram a cidade do Porto num plano e visibilidade internacional, e incentivaram intervenções ao nível do património cultural edificado e investimento na construção e melhoria de infraestruturas urbanas ao serviço da oferta cultural. O programa de posicionamento procurou o envolvimento da população e procurou a animação da cidade ao longo de todo o ano, assim como catapulta para o posicionamento posterior.

A cidade pretende afirmar a sua herança patrimonial e associar essa premissa ao seu posicionamento enquanto cidade criativa. Com o título de Capital Europeia da Cultura, promoveram-se projetos como a Casa da Música, da autoria do arquiteto Rem Koolhaas, tendo nascido o primeiro empreendimento nacional dedicado à música e plataforma de dinamização cultural. São também associados processos de revitalização urbana à alocação de estruturas pró cultura, que aliás são resultado do crescimento económico, da atividade cultural, como feiras e exposições. É criada a PortoLazer, em 2006, empresa municipal que tem como foco a dinamização da cidade, nomeadamente na oferta cultural, animação, desporto e lazer⁵⁴. “Ser uma referência na política de animação da cidade (procurando revitalizar os espaços públicos da cidade), potenciar as suas festas e tradições, e estimular a criação de novos e diferenciadores eventos (envolvendo parceiros públicos e privados) (...)” (PortoLazer, 2014). Esta empresa dedica ao longo de todo o ano o desenvolvimento de uma agenda ativa para promover a atratividade do município.



Figura 16 – Casa da Musica

A cultura revê-se nos modelos de regeneração aplicados à baixa, fazendo destaque para a Rua Miguel Bombarda, que desde a década de 90 a esta parte, tem vindo a ser revitalizada com galerias e

⁵⁴ Observações apresentadas “*Quem somos?*” disponíveis em http://www.portolazer.pt/empresa/quem-somos_3 (acedido a 18 de janeiro de 2016).

espaços artísticos que trouxeram a atividade cultural e dinâmicas interventivas na própria rua, resultado de iniciativas privadas. Nesta rua, os estabelecimentos comerciais⁵⁵ começaram a recorrer a concertos e inaugurações conjuntas, procuraram um tipo de abordagem diferente com o objetivo, por um lado, de divulgar as suas atividades, mas por associação, animar aquela zona da cidade. E hoje em dia, geralmente de dois em dois meses, os sábados de inauguração são ponto de encontro social, que se apoia na PortoLazer, fazendo com que o ato de fazer compras não seja apenas comércio, mas antes lazer e entretenimento associado ao comércio.

As associações culturais têm vindo a multiplicar-se e espaços (multiculturais e recreativos) como os Maus Hábitos, o Passos Manuel e Plano B, para referir apenas alguns, têm vindo a restaurar a frequência jovem, e normalmente dos círculos académicos mais elevados, no centro do Porto. Note-se também a criação de *clusters*⁵⁶ criativos na cidade, particularmente promovidos pela fundação Serralves e impulsionados pela PortoVivo. Surgem também, fruto da reabilitação física que pouco a pouco consolida conceitos na cidade, momentos de regeneração social, da abertura mental e tolerância cultural. Vão surgindo *Hostels*⁵⁷ e *Guest Houses*⁵⁸, que juntamente com os voos *Low Cost* servem de importante reforço ao posicionamento da cidade. Em 2009, realizou-se um estudo no aeroporto Sá Carneiro, o qual verificou "(...) que a larga maioria dos turistas que se deslocaram ao Porto, procuravam cultura (...) A faixa etária que mais visitou o Porto situa-se entre os 25 e os 50 anos e na sua larga maioria possuem formação de nível superior, (IPDT, *cit. in* Ferreira et al, 2009: pp 16). O mesmo estudo revelou também que 50% dos visitantes manifestou a convicção de voltar,

⁵⁵ Os comércios locais, associaram-se formando o Círculo Cultural de Miguel Bombarda, em 1999.

⁵⁶ Grupo de coletividades, públicas ou privadas, promotoras da mesma atividade.

⁵⁷ Conceito de hotel, tipo low cost, normalmente voltado para o público mais jovem. De estilo de alojamento informal.

⁵⁸ Hotel ou alojamento de acolhimento tipo caseiro, conceito recente em Portugal. Procura transmitir um ambiente de acolhimento em casa, tipo visita.

verificando-se o elevar do posicionamento como destino cultural e turístico.

2.4. Movimentos e Associações Culturais em Viana do Castelo

O território municipal de Viana do Castelo conta com cerca de 123 organizações culturais⁵⁹ devidamente reconhecidas. Nesse número, encontram-se contemplados os grupos folclóricos, museus, música, dança, teatro, desporto, cinemas, academias e infraestruturas como o Centro Cultural e a Biblioteca Municipal.

Ao longo do ano são promovidos alguns eventos apoiados pela Câmara Municipal, nomeadamente os festivais de música de Jazz, festival nacional e internacional de folclore, feiras e romarias, como exemplo a feira medieval e Romaria da Sra. D'Agonia.

Alguns espaços comerciais locais, têm vindo a juntar-se no sentido de procurar algum dinamismo nas suas ruas, em exemplo a rua da Bandeira, onde os comércio se juntam em determinados momentos do ano, como o natal, para decorar a rua. Outros procuram ainda criar redes. De destaque, o Inauguro, que nasce em Abril de 2011 pela vontade de um grupo de espaços artístico-culturais da cidade, que procura dinamizar a cidade e promover uma interligação de locais com propostas artísticas. Apresenta de 6 em 6 semanas, nos seus vários locais envolvidos, uma nova exposição. É uma iniciativa privada não financiada, que com as suas limitações procura trazer, paralelamente às normais atividades dos espaços, na sua maioria espaços de comércio, uma programação acolhedora para quem queira visitar.⁶⁰

⁵⁹ Dados site Camara Municipal de Viana do Castelo. Disponível em <http://www.cm-viana-castelo.pt/> (acedido a 11 de janeiro de 2015)

⁶⁰ Observações apresentadas em "*Manifesto*", disponível em <http://inauguro.net/?p=222> (acedido a 11 de janeiro de 2015).

O teatro Sá de Miranda, *ex libris* da cidade, é local de atividade cenográfica permanente contando com a colaboração de grupos com o Centro Dramático de Viana, e a programação, de várias outras associações que ali pretendam realizar as suas atividades. Porém a capacidade do teatro de alocar a programação de todos os interessados é extremamente complexa levando a prolongar no tempo os períodos de reserva e a ver dificultadas as possibilidades de acesso. Outros espaços de grande potencial são em exemplo o Cinema Verde Viana, infelizmente agora encerrado por falta de condições, levando a que as atividades cinematográficas, levando a que movimentos associativos tenham perdido o seu potencial comunicativo como é exemplo a AoNorte que naquele local tinha sede de atividades.

CAPÍTULO III

ESTUDOS DE CASO

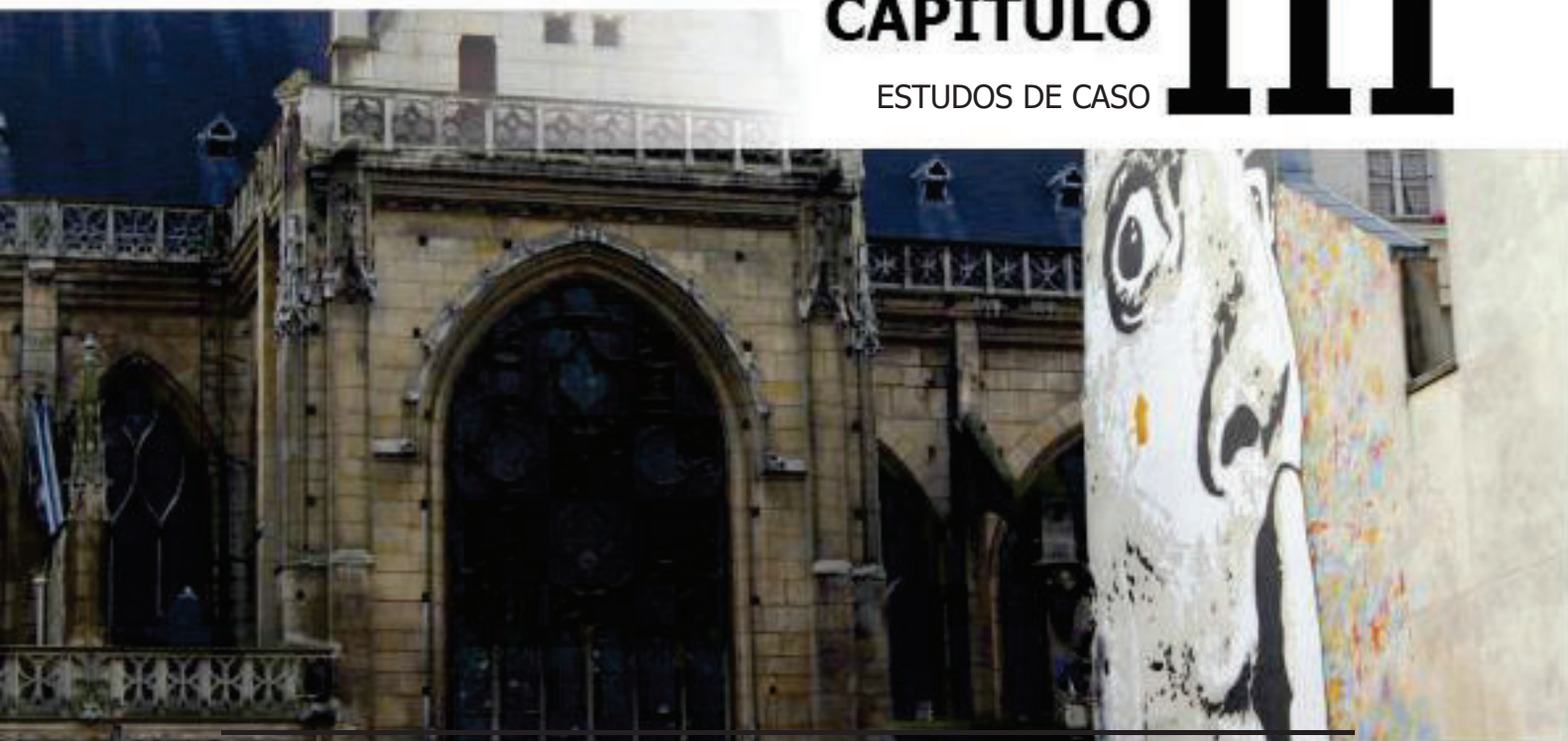


Figura 17 – Praça Centro Pompidou, Paris

3.1. Ethos⁶¹ Criativo: O espaço, como motor de criatividade e progresso

Vygotsky⁶² diz-nos que "(...) cada pessoa se torna um inventor flexível do seu futuro pessoal e contribui potencialmente para o futuro da sua cultura através do desenvolvimento do seu potencial criativo. Neste sentido, uma forma de moldar o futuro com vista ao bem-estar pessoal e ao alargamento da cultura é, naturalmente, a promoção da criatividade" (Vygotsky, *cit. in* Morias, 2008 pp: 231). Compreende-se que o ato de criar ou de inventar algo é por si só uma ferramenta de comunicação, que estabelece conexões entre seres humanos e, por definição, assume-se como elemento de interação com o meio.

O princípio de promover o potencial criativo representa um veículo para a aprendizagem, promovendo uma abertura mental capaz de compreender e ser capaz de estabelecer uma interação com as várias realidades e/ou formas de expressão, uma característica intrínseca ao ser humano e que, por si só, levou ao estímulo e necessidade de procurar evoluir enquanto espécie. "Nessa perspetiva, os designers podem ser parte da solução, justamente por serem os atores sociais que, mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos com seus artefactos e as podem consolidar num *ethos* criativo. São precisamente tais interações, junto com as expectativas de bem-estar a elas associadas, que devem necessariamente mudar durante a transição rumo à sustentabilidade" (Manzini, 2008 pp: 16).

Enquanto indivíduos, somos também convidados a procurar estímulos que nos levem ao crescimento emocional, técnico e cognitivo...por forma a também esses atributos servirem de

⁶¹ Significa "*morada, abrigo, refugio*"

⁶² Lev Semenovich Vygotsky (1896 – 1934), cientista e pensador russo, foi pioneiro no conceito de desenvolvimento intelectual das crianças.

apetrecho para uma necessidade, também ela intrínseca do ser humano, de sermos melhores e de evoluirmos enquanto indivíduos; que possibilitem um destaque no contexto social, procurando uma maior realização, quer seja ela pessoal numa dimensão emocional por exemplo ou profissional, fazendo ver o nosso nível profissional elevar-se ou destacar-se com vista ao reconhecimento. Em todo o caso, também se compreende que nem todo o ser humano é construído de forma igual e, portanto, não vê estímulo, ou melhor, não reage ao estímulo de forma igual, demonstrando as diferenças que enquanto indivíduos, pelas experiências, educação ou personalidade nos direcionam e nos permitem atribuir determinados códigos mais ou menos inteligíveis. Esta realidade remete-nos também para o conceito de educação, ou academia, em que nos dias de hoje se compreende, por um lado, a importância da formação “clássica”, mas paralelamente, o estímulo da criatividade como uma forma de potenciar capacidades autodidatas, em que o ser se define demonstrando uma crescente sensibilidade e sentido de ativo perante as experiências diárias.

A interpretação de informação não deve ter uma abordagem rígida, deve, em oposição, ser aberta e dinâmica permitindo ao indivíduo questionar. Existe, portanto, uma importante conexão entre conhecimento científico, capacidade crítica e espírito ativo, que o ser criativo deve estimular e tentar que não sirvam de inibidores entre si.

A manifestação criativa não se resume apenas ao ato de construir algo novo, representa também a manifestação de sentimentos, técnicas, artifícios e intensões de um determinado ser humano. Um designer, um arquiteto, um artesão ou artista em qualquer que seja a sua área de intervenção, faz transparecer para o seu projeto uma parte de si quando modela e intervém; exprime-se de tal forma que faz refletir uma parte da sua pessoa e da sua condição existencial.

Desta forma, como o Papa João Paulo II reflete na sua carta aos artistas (Abril de 1999), esta expressão é uma forma de comunicar com os outros e “(...) dão a conhecer o seu íntimo e revelam o contributo original que eles oferecem à história da cultura” (João Paulo II, *cit. in* Gave, 2006 pp: 12). Torna-se claro que o criador tem que dar a conhecer o seu trabalho à sociedade, sendo para esse efeito também claro que deve reunir os artifícios necessários para o fazer. É necessário o criador munir-se de “(...) meios – para a sua formação e informação, permanentes, bem como para a produção concreta da sua obra de arte, do seu espetáculo, da sua instalação.” (Gave, 2006 pp: 12). Para a cultura se manifestar de uma forma que comunique e se apresente atraente para com o seu público, deve a mesma ser incluída de uma forma contida ou não a um determinado espaço. Esse espaço será um contributo à obra e projeto cultural, como que uma tela vazia onde o artista manifesta a sua forma de exprimir.

Hoje em dia é perfeitamente vulgar encontrar num país e/ou cidades, monumentos e museus, uma forma de reconhecer a herança cultural, que devem ser vistos como elementos a conservar e a preservar. Paralelamente, reconhecem-se a construção de plataformas que, centradas na criatividade, promovem a criação de um novo produto, a matéria criativa e inovadora como fator de diferenciação. Estes locais são pontos de encontro e partilha de experiências e ideias, que promovem a criação de novas dinâmicas como é exemplo o turismo criativo. Podemos afirmar que alguns locais foram reconstruídos, ou até concebidos propositadamente, para o turismo e para o lazer. Esta nova vertente de marketing das cidades, uma necessidade de usar de criatividade, está na origem de várias estratégias políticas de viabilização urbana, da regeneração e dinamização do meio urbano, da economia e da realidade social. Constituindo-se dessa forma como o tipo de turismo que oferece aos visitantes a oportunidade de desenvolver o seu potencial criativo,

através da participação ativa em experiências de aprendizagem, que são características do destino de férias onde são levadas a cabo. Esta estratégia cultural e lúdica desencadeia um novo processo operacional, representa uma oportunidade de inclusão e participação no crescimento de algo. Desenvolver capacidades e experiências pessoais como via para alcançar determinados conhecimentos, uma forma de descobrir o mundo, um saber-fazer. Convidar a uma participação ativa por parte do turismo, mas mais ainda do próprio cidadão, envolvendo-os no processo de crescimento enquanto ambos consumidores e criadores, uma premissa que vai de encontro a este mercado global e realidade contemporânea, em que o sol e praia não deixam de ter o seu papel mas existem num paralelismo que exige a procura de realidades culturais, na partilha e troca de experiências.

3.2. Estudos de caso

3.2.1. Farm Cultural Park, Favara, Sicília – Itália

Este Projeto, impulsionado por Andrea Bartoli e pela sua esposa, Florinda Saieva, em Favara, na Itália, conseguiu que a vila, inserida numa das zonas com maior taxa de desemprego e instabilidade social do país, passasse a ser ponto de atração turística e local de encontro para artistas de todo o mundo. O Projeto, de uma forma muito superficial, trata-se de um complexo de arte contemporânea, que ocupa todo o centro histórico da vila e apoia-se nas suas estruturas para promover uma galeria de arte urbana, com vários focos. Tem área de design, várias zonas para expor, jardim, livraria, bar, entre outros. Os edifícios, ruas e praças são fundamentalmente telas em que os participantes intervencionam; as paredes passaram a ser telas e esculturas, que contaram já com a colaboração de artistas como Fabio Novembre, Fabio Melosu e Terry Richardson, este último, fotógrafo de moda americano, e têm



Figura 18 – Arruamento e fachada, Farm Cultural Park

naquele local exposto a maior coleção permanente de trabalhos. Andrea refere que a ideia surgiu inspirado por espaços como Djemaa el-Fna em Marrakech (Marrocos). Comprou vários espaços devolutos do centro de Favara, vendo no espaço, pelos labirintos de pedra, becos e praças e o pequeno castelo, um local com o potencial ideal para um mercado de arte.⁶³ Estávamos cansados de ter que ir a sítios como Nova Iorque ou Londres para ver alguma coisa interessante”⁶⁴ (Bartoli, *cit. in* Maselli, 2012). “Queríamos encontrar uma forma de transformar e melhorar a zona onde vivemos, por nós mas também pelos nossos filhos”⁶⁵ (Bartoli, *cit. in* Maselli, 2012).



Figura 19 – Intervenções artísticas paredes urbanas, Farm Cultural Park

O espaço prevê na sua programação uma multidisciplinidade de atividades criativas, com espaço para conferências, festas e os mais variados eventos. Possui salas de jogos, noites musicais, apresentações de livros e concursos, contando, para apoiar às diferenças e dificuldades de idioma, com uma secretaria internacional que apoiam nas dificuldades de idioma. É um espaço que convida a população, principalmente das classes



Figura 20 – Espaços de lazer, Farm Cultural Park

⁶³ Reflexões apresentadas num artigo publicado pelo The Gardian (Maselli, 2012).

⁶⁴ Tradução livre do autor - "We were tired of always having to go to places like New York or London to see anything interesting," (Bartoli, *cit in* Maselli, 2012).

⁶⁵ Tradução livre do autor - "We wanted to find a way to transform and improve the area we were living in, for ourselves but also for our kids." (Bartoli, *cit in* Maselli, 2012).



Figura 21 – Espaços de lazer, Farm Cultural Park

mais jovens e cultas, a encontrar na Farm um local para o lazer, para a experimentação e aprendizagem.

É um local de troca de ideias que convida a uma refrescante atividade social, frequente, dinâmica e contrapõe as dificuldades que há alguns anos se sentiam, nomeadamente quanto a diferenças sociais. É um projeto de investimento privado mas que, pouco a pouco, se tem vindo a sustentabilizar e a enraizar-se como um projeto de regeneração urbana de grande sucesso, cuja rede de atividades se tem vindo a espalhar pela Europa e entre continentes. Foram já distinguidos, em 2011, com o prémio cultura e gestão e em 2012 convidados a participar na XXIII Bienal de Arquitetura de Veneza.

A sua estratégia foca-se no desenvolvimento social, procurando dar a Favara e aos territórios vizinhos uma nova identidade criando simbioses entre um estilo de vida dinâmico com o pensamento crítico e criativo.

3.2.2. Fábricas de Criação – Barcelona

A Junta autónoma de Barcelona, através do Instituto da Cultura de Barcelona, lançou em 2007, juntamente com parcerias privadas, um projeto para a criação de fábricas de criação, no âmbito da estratégia política de colocar a criatividade, o conhecimento e a inovação no centro identitário da cidade e com o objetivo de aumentar a sua rede de equipamentos públicos dentro da urbe. Representa um conceito de instalações culturais que procura apoiar e estimular a criatividade, talento e inovação na cidade. Propõe-se como uma estrutura de serviço local, mas que se projete para o cenário global, promovendo eventos, atividades e intercâmbios.



Figura 22 – Mapa de distribuição das fábricas de criação.

Na sua maioria, o projeto assenta na apropriação e reabilitação de sistemas fabris antigos. Uma rede constituída pelas seguintes áreas: *Fabra i Coats* (Sant Andreu), *Graner* (Sants-Montjuïc), *La Seca* (Ciutat Vella), *The Scottish* (Sant Martí), *a Central del Circ* (Sant Martí), *Ateneu Popular 9 Barris* (Nou Barris), *Hangar* (Sant Martí) e *Nau Ivanow* (Sant Andreu), *Sala Beckett / Obrador* (Sant Martí). *La caldera* (les corts).

Contabilizam um esforço municipal com cerca de 30 000m², remodelados para promover ambientes criativos e facilitadores da prática de projeto. Agentes culturais, entidades promotoras de criação e fundamentalmente criadores reforçam, dentro do programa, uma rede cultural que envolve a cidade, uma referência na criação de conteúdos baseados na excelência e qualidade. Procura desenvolver o comércio através dos ativos da cidade, viabilizando aspetos económicos, sociais e urbanos.

Cada espaço está direccionado para um determinado foco criativo, em cujas intervenções de revitalização procuraram criar as melhores condições ao serviço de cada realidade específica, apoiando-se na qualidade, nas redes profissionais, na multidisciplinaridade, na internacionalização e numa gestão híbrida composta pelo setor público e privado, cujos laços procuram promover a sustentabilidade.

No seu núcleo encontra-se a *Fabra i Coats*, uma estrutura adquirida pelo município 4 pisos⁶⁶. É visto como um local aglutinador de disciplinas por ter uma praça central planeada para o cruzamento de diversidades e promove intervenções híbridas, em formatos não convencionais. Os seus 6500m² são sede de bibliotecas, centros de artes contemporânea, coworking e conta ainda com certas alas sujeitas a recuperação. É a mais influente das fábricas, incluindo artistas com projetos de artes visuais, cénicas, música e multimédia, e onde companhias de teatro, dança e circo podem ensaiar em simultâneo. É também sede de várias entidades culturais, educativas e associativas.

El Graner, 900m², espaço dedicado à dança, ao estudo do corpo e da linguagem do movimento. Promove o relacionamento com a comunidade, eventos e espetáculos.

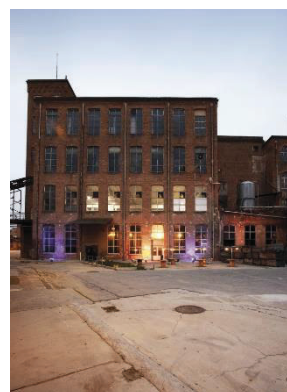


Figura 23 - Fabra i Coats., alçado

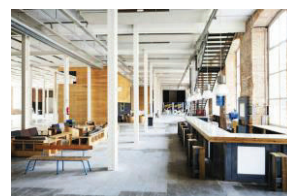


Figura 24 - Fabra i Coats, ambiente interior

⁶⁶ Rés-do-chão mais 3 pisos, um total de 4 713 m².

La Seca, com cerca de 900m², é um espaço dedicado às artes performativas, possui um programa promotor de eventos com salas de espetáculo e bar. Tem programas de desenvolvimento escolar e artístico.

A *La Escocesa* era uma fábrica de produtos têxteis, de 1852, em ruínas, quando foi alugada a um grupo de artistas nos anos 90. Atualmente tem como foco principal as artes plásticas. É palco de 20 artistas residentes e onde anualmente se realiza o festival internacional de arte mural. Apenas uma das naves da fábrica é parte das fábricas de criação, com 2400m², o restante complexo continua propriedade privada. Coloca à disposição de artistas, para arrendamento a baixo custo, ateliers e conta também com uma programação gratuita com espaços expositivos.

La central del circ é um espaço de 3000m², que se dedica à realização de eventos, que abriga treinos e ensaios. Suporta grupos de teatro, bolsas e organiza uma série de atividades escolares e públicas. É o único complexo das Fábricas de criação que não foi no passado, uma fábrica.

Ateneu Popular 9 barris possui 3000m², com bar, auditório de teatro capaz de alocar 300 pessoas, ginásio e salas para ensaios. Dedicar-se à programação cultural de artes performativas como música e teatro.

Hangar resultou do esforço conjunto entre moradores locais e artistas, que apoiaram a Associação de artistas visuais da Catalunha para preservar a fábrica Can Ricart, de 1852. O complexo industrial tem 21 000m² e dedicava-se, quando em atividade, ao fabrico de tecidos. Atualmente uma das suas naves, com 2600m², tendo como principal foco de atividade as artes visuais, encontra-se ao serviço de um *coworking*, 15 ateliers, laboratório de imagem e vídeo. Possui ainda dois estúdios e promove o acompanhamento a projetos de



Figura 25 – Hangar

produção. É um centro de produção mas também de investigação artística onde se realizam estudos e concursos.

La Nau Ivanow, espaço de 2000m² com incubadora de criativos, espaços de ensaio e exposição, residência artística e espaços de escritório e bar.

Sala Beckett / obrador, espaço de 1000m², é um espaço dedicado à literatura, possui incubadora, espaço openspace para debates e encenações teatrais, workshops e serviço de bar.

La caldera possui mais de 750 m² e é constituída por espaços de *coworking*, espaços de artes performativas, dança contemporânea e multimédia. É um espaço de administração mista, pública e privada, que promove o acompanhamento a projetos criativos com o suporte de artistas residentes em várias áreas.

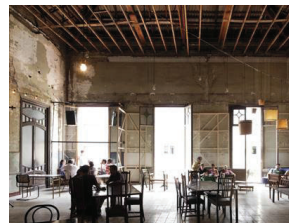


Figura 26 – Sala Beckett/obrador

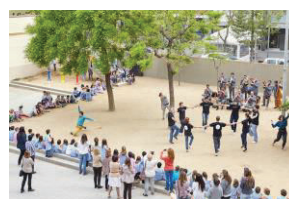


Figura 27 – La Caldera recinto exterior

3.2.3. Maus Hábitos – Porto

O Espaço de Intervenção Cultural – Maus Hábitos, ou simplesmente Maus Hábitos, como é vulgarmente conhecido, situado na baixa do Porto, nasceu no contexto da iniciativa Porto 2001 – Capital Europeia da Cultura, em parceria com a cidade de Roterdão. Situado num 4º Andar do nº 178, da Rua de Passos Manuel, daquela cidade, representam um núcleo criativo e dinamizador dos mais influentes a nível local e nacional. O edifício onde se insere a associação, foi construído pela mão do arquiteto Mário Abreu, diplomado pela Escola de Belas Artes do Porto. É conhecido pela Garagem Passos Manuel e foi mandado construir a 6 de setembro de 1937, por D. Elisa Chambers Marques e D. Maria Amelia Chambers Sousa, com o propósito de explorar naquela obra garagens para recolha de carros e escritórios.



Figura 28 – Local de implantação anteprojeto

Num total de 4 pisos, rés-do-chão, mais 3 andares, chegou a ser na década de 90 local de ensaio para os GNR, banda de Rui Reininho, mas foi verdadeiramente redescoberto por Daniel Pires, um fotógrafo que ali procurava sede para o seu estúdio, em julho de 1999. O fundador e agora diretor arrancou em 2001, no último piso do edifício, num espaço de cerca de 600m² organizado em volta de pátios, com um projeto inovador onde conjugou boa música, as artes plásticas e performativas, atelier e mais tarde bar e restaurante.

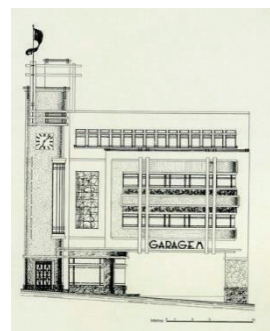


Figura 29 – Fachada Edifício construído



Figura 30- Salão Nobre, Maus Hábitos

O espaço, pela sua dinâmica e atratividade foi o precursor, ou pelo menos um revitalizador, da Baixa do Porto enquanto espaço para diversão noturna de massas. Entenda-se que a vida noturna não é o enfoco cultural que dá importância ao espaço, representa antes uma estratégia de autossuficiência e financiamento do espaço, que pela sua programação e atratividade, convida a frequência das massas e estimula à criação. Segundo artigo publicado pela mão de João Pedro Barros, em 2011, no Público, os Maus Hábitos em dez anos de existência já tinha acolhido "(...) mais de 1300 concertos, cerca de 160 exposições e 200 performances, para além de milhares de artistas plásticos 'que eram recusados nas galerias'. Alguns deles foram mesmo acolhidos em residência." (Barros, 2011).

A componente de bar representa pelas suas receitas, bem como os programas voltados para o público turista, a fonte de subsistência da estrutura que pouco ou nada vê apoiada a sua iniciativa pelas instituições públicas, como refere Daniel Pires no mesmo artigo.

3.2.4. Galeria Zé dos Bois

A Galeria Zé dos Bois (ZDB) é uma associação cultural com cerca 2500m², fundada em outubro de 1994, no Bairro Alto em Lisboa. A sua criação viu como principal objetivo, apoiar artistas emergentes a mostrarem o seu trabalho mais recente e a relacionar experiências artísticas, promovendo fundamentalmente a criação, produção e pesquisa. É um espaço multifacetado, que se assume como uma galeria de arte, sala de espetáculos, centro de documentação, serviço educativo e residência de criação. O seu conceito concentra ofertas musicais, teatro, cinema, uma livraria com obras especializadas em ciências humanas, arte e literatura de língua portuguesa, entre outras...O projeto representa uma associação sem fins lucrativos, criada e gerida por artistas, que pretende definir-se como um polo cultural de referência na capital e nas atividades da noite no Bairro Alto. Representa um conceito de referência, pelo seu contributo nacional, realizando projeções artísticas nas suas mais variadas dimensões, como exemplo intercâmbios, parcerias e projetos colaborativos a uma escala internacional. A destacar a ida à ARCO, em Madrid - *Cutting Edge*, as várias edições do Festival Atlântico e a revista *Flirt*.

A associação encontra-se sediada no antigo Palácio Baronesa de Almeida, um edifício cedido pela Câmara Municipal de Lisboa como parte de um projeto de recuperação de edifícios devolutos, promovido pelo Município.



Figura 31 – Edifício ZDB

O edifício⁶⁷ data da segunda metade do Séc. XVIII e viu-se ampliado no Séc. XIX, tendo servido de habitação de D. Constança Emília Jaques de Vasconcelos e Meneses (1820-1896), Baronesa de Almeida. Por um ano terá sido, no 1º andar, habitação para Almeida Garrett (entre 1839 e 1840).

Porém, atualmente a instituição não se encontra confinada aos princípios com que nasceu, mas antes viu várias vertentes comerciais e criativas a merecer estímulo, exemplo será a Livraria Letra Livre, um espaço “negócio” para residências e apresentações de projetos no âmbito das artes performativas.

Fundamentalmente descontraída, a ZDB através da sua política jovem cria uma interessante relação entre criativos e público. A sua intenção estratégica não é a de representar apenas um espaço de passagem, mas antes a de uma instituição cultural que participa e colabora com a comunidade, que desenvolve e potencia a geração de projeto, participadora e não apenas mediadora.

A Galeria pretende uma abordagem transversal a todas as faixas etárias, formalizando propostas programáticas que atinjam, não um público-alvo definido, mas antes novos públicos em função da proposta a desenvolver e apresentar. Merece, porém, um destaque, a grande adesão de uma população jovem e a população de meia-idade até aos 40 anos, na sua maioria com uma formação académica. Procura uma comunicação gráfica, profundamente visual e artística, utiliza meios locais de comunicação social para divulgar a sua programação, como exemplo os jornais, a Televisão e a rádio.

⁶⁷ Em 1902 Júlio de Castilho descreve: “A casa da Sr.^a Baronesa de Almeida era uma das pouquíssimas em Lisboa, que todas as noites recebiam; um centro, onde se reunião (sic), como a descansar em terreno neutro, os homens de letras e os homens políticos. Diante da proverbial bondade das amáveis donas da casa não havia partidos, não havia escolas antagonistas, não havia ódios; todos ali eram irmãos, todos encontravam, entre os fingimentos da Capital, uma boa amostra de franqueza leal do Portugal antigo, e abençoavam aquele oásis delicioso, onde, como em poucas partes, a boa conversação e a boa música se entremeavam muita vez com a melhor poesia.” (Castilho, sit in “Genealogia e Heráldica” n.º 7/8, “A Carta de Brasão de Armas e a família de Tomás de Aquino e Almeida”) reflexões apresentadas On-line no site oficial da ZDB) ”

CAPÍTULO IV

ZÉ PEQUENO - CREATIVE NETWORK



Figura 32 – Comércio, Rouen - Cidade artística, França

4.1. Creative Network – Enquadramento e objetivos

Ao longo desta investigação, tornou-se clara a importância que existe na criação de conexões. É umas das mais interessantes estratégias de viabilização aplicadas aos contextos de regeneração, bem como de projetos pró-criatividade. São as conexões que provocam a diversidade na sociedade e interligam os sistemas, para melhor servir e comunicar com o seu utilizador. A regeneração urbana não representa uma intervenção finita num espaço específico, representa antes uma série de intervenções, variadas em dimensão, que no seu todo procuram o rejuvenescimento e dinamismo de um determinado território. A mesma relação pode ser estabelecida numa cidade criativa e nos seus projetos culturais, que aliás se fundamentam, lado a lado, com a regeneração. É importante a criação de redes, para permitir um serviço diversificado e equilibrado na sociedade, quer pela ocupação de vários espaços cuja atividade renova a visão da rua, do bairro ou da cidade, mas também pela multidisciplinariedade cultural, que procura nos vários recursos a diferenciação da sua manifestação e papel social.

A proposta de desenvolvimento de uma rede de espaços de intervenção e desenvolvimento cultural resulta da consolidação deste estudo. Propõe, portanto, colocar à apreciação os primeiros passos para uma rede criativa. A Zé Pequeno - *Creative Network*, propõe a criação de focos criativos espalhados pela zona longitudinal paralela ao circuito marítimo. Partindo do estudo de um projeto piloto vê-se crescer uma via cultural, cujo potencial e fundamentação fazem uma investida na abertura social, para a criação de uma rede criativa de estruturas espalhadas pela cidade. A mutação do tecido urbano propõe-se através deste projeto a um crescimento e maturação gradual, garantindo a sustentabilidade da proposta. Desta forma, espera-se levar o dinamismo criativo ao maior número de áreas da urbe quanto possível, assim como, promover e criar sistemas de

reforço multidisciplinares de promoção criativa enquanto focos de desenvolvimento social. Estes, representam na sua generalidade, motores de progresso económico e impulsionadores de iniciativas que, por sua via, promovem o crescimento da cidade e particularmente das zonas periféricas que as rodeiam. Procurou-se compreender os desafios que existem na correlação entre cidade e disponibilidade social, setor público e privado, para abraçar projetos de inovação.

4.2. Implantação

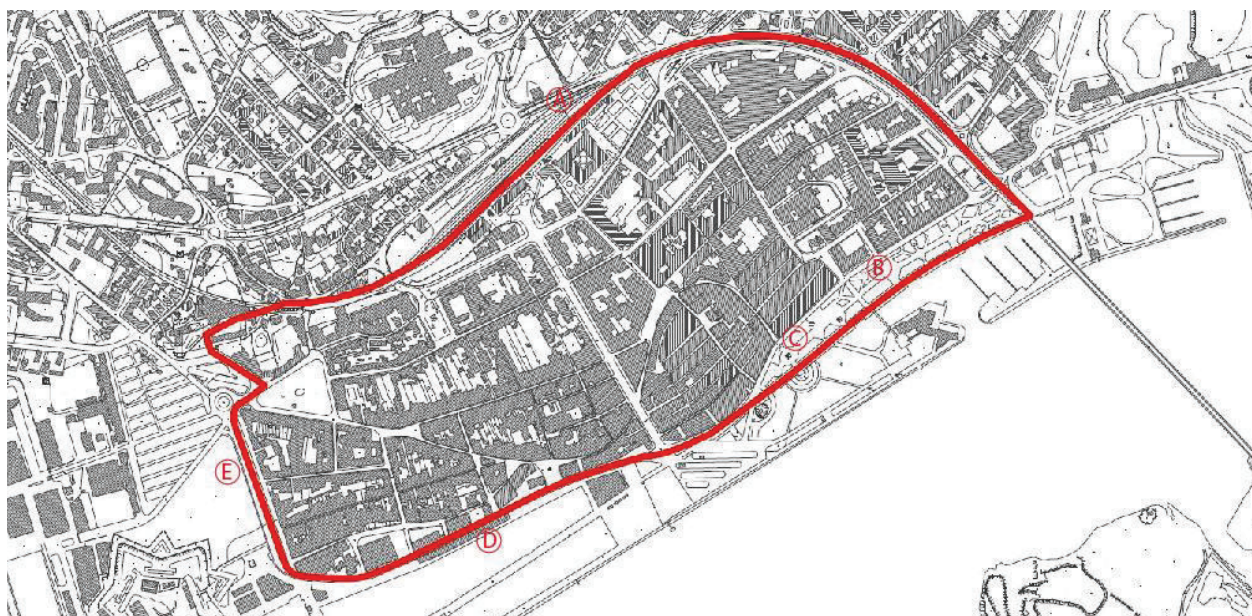


Figura 33 – Área de reabilitação urbana do Centro Histórico de Viana do Castelo.

A Câmara Municipal de Viana do Castelo tem vindo, desde 2011 como já foi referido, a assumir uma política de regeneração urbana mais interventiva e proactiva. O mapa territorial que se vê na figura 33, representa a Área de Reabilitação Urbana (ARU) do centro histórico de Viana do Castelo, que engloba o núcleo medieval da cidade e as áreas adjacentes da expansão urbana. A Norte e Este o território encontra-se delimitado pelos caminhos-de-ferro **(A)**, a Sul pelo Jardim Marginal **(B)**, Largo João Tomás da Costa **(C)** e Av. João Alves Cerqueira **(D)** e a Oeste pela Av. do Campo do Castelo **(E)**.

Citando as observações da Câmara Municipal de Viana do Castelo, este território é “área compreendida como motor concelhio da atividade económica no setor da regeneração urbana (...)” (CMVC, 2011), a qual procura, através do seu programa, incentivar a economia, o financiamento de novas iniciativas, o rejuvenescimento estratégico da cidade e a criação de emprego.

O município concluiu já intervenções urbanas na rua dos Poveiros, rua Monsenhor Daniel Machado, rua do Loureiro, largo d’Agonia, bem como em edifícios como a Vila Rosa e antigo edifício das Finanças, hoje Serviço de Atendimento ao Munícipe. Reabilitou-se o muito recentemente inaugurado Largo Maestro José Pedro⁶⁸, homenagem ao mentor da fundação ali sediada. Nasce também, recentemente inaugurada, a rua Arquiteto José Fernandes Martins⁶⁹, arquiteto Vianense com um largo património arquitetónico na cidade.

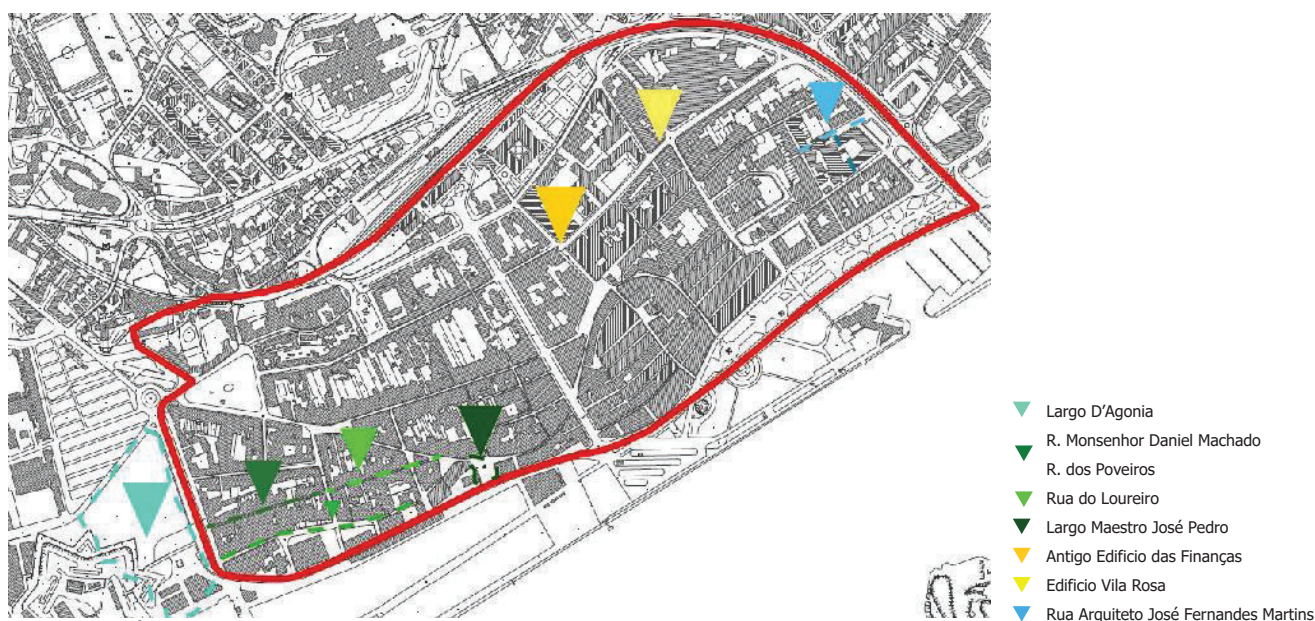


Figura 34 – Áreas Intervenionadas pela CMVC

Procurando enfoco nas intervenções e iniciativas que a Câmara Municipal tem vindo a levar a cabo, mostra-se interessante direccionar os esforços para esta zona do tecido urbano, no sentido

⁶⁸ Até então Largo Vasco da Gama. Inaugurado a 17 de agosto de 2015.

⁶⁹ Via Inaugurada a 20 de janeiro de 2016. Projetada já á 30 anos, concluiu juntamente com a nova rua Pedro Homem de Mello com a sua inauguração a importante regeneração urbana realizada naquele território. A qual viu nascer o Hotel do Chocolate, com a requalificação da Fábrica de Chocolate Avianense, obra de José Fernandes Martins, com fachada voltada para a rua do Gontim. Reflexões apresentadas em artigo da CMVC (CMVC, 2016).

precisamente de ver reforçadas as conexões tão importantes para intervir na malha urbana. O comércio e a importância turística apresentam uma mais-valia para estimular uma correlação entre estruturas e estabelecer conexões sociais, em que as pessoas possuam a facilidade e fluência em se deslocar pelo território em destaque.

O valor arquitetónico e capacidade para suportar serviços conforme o proposto pelo presente projeto, volta atenções para estruturas como o armazém de adubos da Quimigal, um edifício voltado para a doca de Viana, com herança de uma empresa que dinamizou e empregou os habitantes da zona.

A sua localização representa uma interessante mais-valia pela conexão que se poderia criar com as ruas intervencionadas naquela zona, bem como a proximidade que existe com o Centro Cultural e a fundação musical Maestro José Pedro. Potenciando a criação de uma estrutura voltada para as artes performativas, que aliada às demais intervenções já efetuadas pela CMVC, permite a criação de um núcleo para espetáculos dos vários géneros. Potencialidades sinérgicas para a valorização do território a nível financeiro, com eventos e dinamismos variados, valorizar a relação social e frequência de pessoas, enaltecendo por inerência o potencial turístico.

Mais a Este surge um grande volume em grande parte decorado com azulejos azuis, o edifício que albergou, em tempos, as antigas instalações da Empresa de Pesca de Viana do Castelo no Largo Amadeu Costa. Apresenta-se com um valor patrimonial interessante, pela ligação ao bairro através das atividades piscatórias. Ao espaço, reconhece-se o potencial de ali ver albergado um *hostel*, capaz de alojar visitantes que procurem eventos musicais ou praticar o turismo de baixo custo, mais comum na população mais jovem.

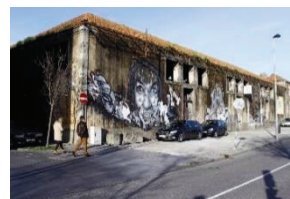


Figura 35 - Armazém Quimigal



Figura 36 – Alçado Sul, Empresa de Pescas de Viana do Castelo

Na rua dos Caleiros, mais precisamente no nº52, uma estreita e algo obscura rua da cidade, surge um outro edifício de arquitetura interessante e visualmente rico. Apresenta uma fachada imponente para a rua, fortemente decorada e possui belas arcadas que anunciam a varanda e o acesso para um jardim privado. Ao espaço entendem-se condições interessantes para ali sediar as atividades de artistas plásticos.

Finalmente a antiga garagem Zé Pequeno, um complexo originalmente com duas faces e mais tarde com ligação entre ambas, fazendo uma única estrutura.

Este edifício será, certamente, a mais interessante estrutura para servir como berço para um projeto deste âmbito. Este facto deve-se à ainda pouco reconhecível área intervencionada no tecido urbano, quando comparado pelo território oposto da ARU. Sendo também um tecido urbano com intervenções recentes e procurando o reforço do potencial que se tem vindo a criar pelo Hotel e Museu do Chocolate, a esta intervenção reconhece-se o potencial de gerar uma conexão que viria a assumir-se como um prolongamento dos projetos já realizados e, mais ainda, conferir-lhes continuidade promotora de ligações entre a frente ribeirinha e o interior urbano. Este ponto, pela proximidade com o rio, espaços hoteleiros e a ainda “fresca” atividade de intervenção, convida à implantação de um projeto piloto que mais tarde e com a devida sustentabilidade, se veja expandir para as restantes estruturas arquitetónicas, criando assim uma conexão gradual entre os dois extremos da ARU visivelmente mais intervencionados.



Figura 37 – Vista moradia nº 52, rua dos Caleiros



Figura 38 – Alçado Sul, Garagem Zé Pequeno



Figura 39 – Alçado Norte, Garagem Zé Pequeno

4.3. Anteprojeto - Processo criativo

O processo criativo para o desenvolvimento e consolidação de um projeto deste âmbito, encontrou na sua sustentabilidade o ponto central pelo qual se veio a desenvolver. As primeiras fases de estudo reconheceram os desafios que uma planta do tipo medieval apresenta, nomeadamente pelo seu crescimento alongado e estreito. Procurou-se clarificar a relação entre os dois elementos arquitetónicos, com orientação Norte – Sul, e as conexões possíveis de criar. Tornou-se, portanto, clara a necessidade de clarificar quais os serviços, elementos âncora, para a sustentabilização do projeto e para atrair frequentadores. A principal premissa sempre foi a de criar um espaço propício à criação. Por esse motivo, a necessidade de alocar condições para o desenvolvimento de projetos de técnicos criativos era ponto fundamental a satisfazer. Por outro lado, sempre foi também claro apelar à sensibilidade e inclusão social para a cultura e portanto, os dois pilares fundamentais apresentam-se como, em primeiro lugar um espaço de criação e, em segundo, um espaço de frequência social.

Ao ser criador, ou melhor, ao indivíduo que procura o estímulo da iniciativa criativa, a informação é chave para o seu crescimento pessoal, a par com a colaboração em realidades abertas e dinâmicas. Curiosidade e pro-atividade são características natas, que através da interação com experiências e disciplinas do conhecimento, se veem saciadas e estimuladas. Para atrair artistas e projetistas, foi necessário prever espaços de trabalho e de exposição, para que nesse local os artistas, quer profissionais, quer amadores, possam apresentar e desenvolver a sua atividade. Inicialmente entendeu-se o espaço exterior como a principal arena para estes agentes, mas rapidamente se compreendeu a limitação espacial e sazonal que restringe a atividade de ar livre. Para atrair visitantes analisou-se a possibilidade de criar uma praça central, verde que permitisse uma

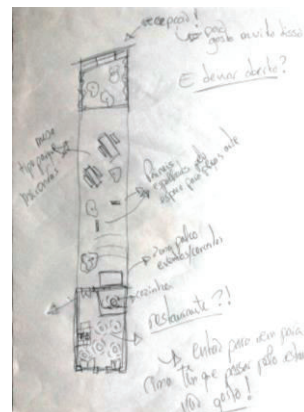


Figura 40 – Estudo de layout. Relação exterior/interior

programação musical de médias dimensões. No entanto, tratando-se de um edifício inserido em ambiente habitacional, a poluição sonora talvez não obtivesse a aceitação social que se pretende de um espaço de inclusão! Pretende-se então alojar eventos musicais sim, mas de menores dimensões, mais intimistas.

O alçado voltado para o jardim e a Av. Luis de Camões, representa uma estratégia de grande potencial que desde logo se entendeu valorizável. A arquitetura e a frequência social propõem incluir nesse local um elemento âncora de atração turística e social. Torna-se evidente ser necessário estimular o interesse para aceder ao lote e nele reconhecer as características do projeto. O edifício principal mostra ter o potencial de alojar uma oficina cultural para a exposição, nomeadamente nos dois pisos superiores. No piso térreo, entendeu-se numa primeira fase a projeção de um restaurante, que rapidamente evoluiu para o ambiente mais informal de um café/bar, como de resto se pretende conferir ao projeto.

Gradualmente foram-se compreendendo, em contexto de brainstorming e desenho, os layouts e serviços mais interessantes para consolidar no projeto.

A falta de informação técnica convida a incluir no projeto uma livraria, procurando inspiração na Galeria Zé dos Bois, em Lisboa, que encontrou num elemento comercial homólogo o potencial de sustentabilizar o seu projeto, assim como a criação de um bar, como podemos ver em vários espaços de intervenção cultural, em exemplo um outro caso de estudo analisado, os Maus Hábitos, no Porto. Tais espaços convidam à frequência de população pela componente lúdica, estratégia que pode ser utilizada como ferramenta de sustentabilização económica mas também estratégia de marketing, para nesse local incluir uma programação que atraia utilizadores e promova as atividades previstas para o espaço.



Figura 41 – Estudo de layout
Piso 0

Um outro elemento que se foi formando progressivamente, foi a relação regenerativa do projeto quando associado aos recentes projetos urbanos realizados naquele território. Numa fase inicial em que se estava a descobrir o desenho do projeto, a conexão entre intervenções reconheceu o arranjo exterior como um elo de ligação, no qual o Jardim Marginal poderia encontrar continuidade na praça interior e progredir para os arruamentos adjacentes. Percebeu-se, portanto, ser necessário eliminar as barreiras físicas, possíveis de serem agentes de desmotivação da entrada dos visitantes. Nesse sentido, a progressão do projeto levou à criação de um corredor de conexão entre vias, valorizando as ligações como componentes singulares geradores de um elemento global contínuo e mais rico.



Figura 42 – Estudo Processo de maturação de Layout Bar

4.3.1. Projeto - Memória Descritiva

Protegido pelo Plano de Pormenor de Salvaguarda (PPS) e sinalizado pela importância da preservação da sua fachada por fazer parte de um dos exemplares do roteiro do azulejo de Viana do Castelo, o lote da Garagem Zé Pequeno ocupa uma área de 576.00m². Possui uma frente a Sul, voltada para a Avenida Luís de Camões com o nº 12, e uma frente a Norte, na rua do Gontim, no concelho de Viana do Castelo. O lote, com 60 m de comprimento e 9,50m de largura, estava ocupado com um armazém/garagem para veículos automóveis.



Figura 43 – Planta de Implantação



Figura 44 – Alçados existentes (Norte e Sul Respetivamente)

4.3.2. Via pedonal e Praceta

O edifício principal com rés-do-chão mais dois pisos cuja fachada principal se encontra voltada para sul, encontra na frente ribeirinha o seu estímulo. A sua importância pitoresca ver-se-á agora reforçada com um “*face lifting*”, que trará ao de cima a sua identidade e, em acréscimo, a identidade da zona envolvente. A ligação, que propõe atravessar o volume do edifício pela entrada mais à esquerda, irá abrir-se para uma praceta que cresce na vertical.

A Norte propõe-se, conforme defendido pela regulamentação municipal, a manutenção da fachada da garagem, que mesmo não sendo vinculativa pelo PDM, não se poderia de forma alguma destruir e perder a sua beleza e simbolismo. Esse elemento será a estrutura que acolherá os utilizadores que acedam pelo alçado Norte. No seu interior, um arranjo urbano que arranca com algumas árvores de fuste alto e porte fino, lançam o desafio ao visitante de entrar e explorar a estrutura. A abertura suportará a ligação entre vias e desafiará os visitantes a nesse local usufruírem dos equipamentos urbanos e elementos artísticos ali implantados. O material vegetal propõe reforçar o conforto de frequentar este espaço e servir de elemento de conexão entre os elementos industriais, arquitetónicos e artísticos, que se verão nas várias superfícies. Nas paredes plantam-se trepadeiras que se intercalam com intervenções artísticas, revestindo as até então paredes nuas e sem vida do espaço. Recorre-se a elementos do dia-a-dia como pipas, latas e bidões para rasgar com ideias preconcebidas de funções, anunciando o espaço de criatividade que surge naquele local. À disposição encontra-se um corredor pedonal complementado por mesas, bancos, estacionamento para bicicletas e no extremo oposto, junto ao edifício principal, volumes em madeira que, pela sua organização e disposição no espaço, permitem servir as várias necessidades dos seus utilizadores, ao mesmo tempo que garantem uma maior adaptabilidade às várias necessidades.



Figura 45 – Proposta de Alçados (Sul – Norte Respetivamente)



Figura 46 – Render – Vista Passagem



Figura 47 – Render – Praça central. Área de lazer.



Figura 48 – Render – Praça central. Acesso Sul

Encontrando inspiração na Farm Cultural Park, espera-se que este espaço seja um centro de encontro para a juventude, um ambiente urbano, mas algo ruralizado, um pequeno mundo envolvido que se dê a conhecer gradualmente. O espaço procura convidar à programação de exterior, particularmente de verão, dando todas as condições necessárias para a criação de pequenos eventos artísticos, prevendo inclusivamente para o efeito um pavimento diferenciado. Na generalidade, o pavimento é em microcubo de granito, mas na zona de acesso sul da plataforma central surge um pavimento contrastante, antiderrapante e mais homogêneo. Ao centro, 6 contentores articulam-se entre si para criar uma estrutura de apoio. No piso térreo, os contentores marítimos de cerca de 6 m X 2,45 m, compõem uma sala iluminada, multifacetada, que permitirá albergar ensaios variados, exposições, tertúlias ou outros eventos. A sua aparência bruta e industrial, será atenuada com cortes nos seus alçados, pela colocação de panos de vidro, bem como e nos seus extremos Norte-Sul, anunciar pequenos jardins de interior.

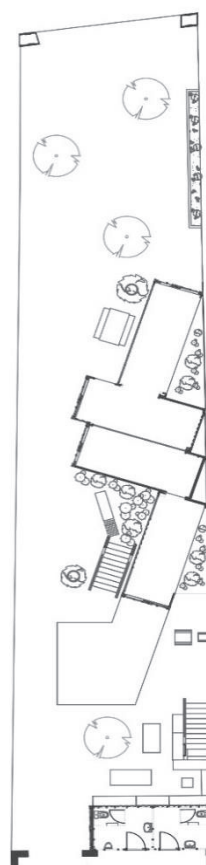


Figura 49 – Planta de Proposta de intervenção praça



Figura 50 – Render - Sala, plataforma central.



Figura 51 – Render – Vista de Praça, Plataforma central.

Subindo as escadas para o piso superior encontra-se uma plataforma aberta que servirá de varanda, a qual permitirá ver toda a envolvente. Para além da possibilidade de alocar e servir eventos e intervenções das mais variadas atividades, serve também como via de acesso a um pequeno quarto com respetivo alpendre. Este elemento pretende alojar artistas residentes, que pontualmente se desloquem à Zé Pequeno, para ali desenvolver os seus projetos e/ou mostrar o seu trabalho. Em jeito de habitação, este elemento garante o conforto para duas pessoas. Possui beliche, arrumos vários, assim como casa de banho privativa no seu interior e um espaço exterior coberto, para convidar ao estímulo de ideias e observar as atividades envolventes.



Figura 52 – Render – Alojamento Piso 1 de plataforma central.

4.3.3. Edifício Principal – Piso 0

O Edifício mais a Sul, para além da sua abertura de ligação à praça irá também permitir o acesso aos serviços âncora, que pretendem sustentabilizar o projeto, aumentando o potencial de frequência de pessoas no maior período de tempo quanto possível, bem como o potencial turístico, económico e criativo do projeto. No piso térreo propõe-se a criação de um bar/livraria, que se apresenta como um espaço de bom gosto e informal. O seu sentido é o de desafiar os seus utilizadores, um público-alvo mais erudito, a encontrar no espaço não apenas um ambiente prazeroso, mas também um local para a troca de ideias, geração de tertúlias e exploração do conhecimento. Nesse sentido, a organização do espaço procura permitir que o indivíduo possa, com o maior conforto e descontração, frequentar o espaço em qualquer momento do dia para trabalhar e/ou estudar, ou simplesmente usufruir da companhia de amigos e do estímulo criativo do local. Esse elemento pretende ver-se reforçado ao incluir neste local uma livraria com livros dedicados às artes. Neste local, espera-se encontrar aqueles livros tão específicos e por vezes tão difíceis de encontrar, mas que tanto valorizam a biblioteca de um artista e/ou projetista.

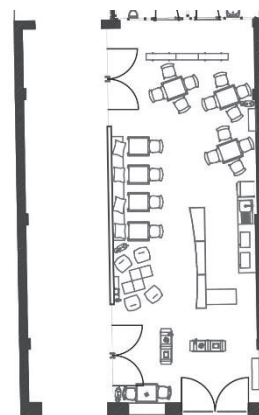


Figura 53 – Planta de proposta de intervenção Piso 0



Figura 54 – Render – Vista Bar/Livraria

Acessível pela porta original voltada para a rua e por duas outras no interior do acesso à praça, este espaço procura assumir-se como um porto de abrigo para criativos que, com bom ambiente, boa frequência e boas práticas, encontrem a possibilidade de trocar impressões, receber visitas de turistas e procurar impulsionar jovens artistas para iniciarem as suas carreiras. Ao fundo, voltado para a praça interior, existe um sétimo contentor que faz a ponte entre as estruturas. Este elemento de apoio ao edifício principal, aloja os WC femininos e masculinos, que servirão o bar e espaços adjacentes.



Figura 55- Render – Vistas Bar/Livraria

Como materiais procura-se aplicar pavimentação em madeira, de tom claro, do tipo ou equivalente a pinho nórdico, em génese com a grande parte do mobiliário. Os tons neutros na parede pretendem contrastar com a textura das madeiras nórdicas e ainda com as cores vivas e ousadas, como o amarelo e o vermelho, cores energéticas e quentes.



Figura 56- Render – Vistas Bar/Livraria

O bar propõe o levantamento de uma parede em tijolo tipo “burro”, cru, ladeado por panos de vidro que potenciam a iluminação e o acesso. No interior, apoiado nesse elemento, arranca um amplo banco longitudinal que compõe uma área mista e versátil, o qual permite a acoplação para um elevado número de utilizadores ou, em

invés, um número reduzido. A estratégia vê-se reforçada ao projetar-se para o efeito pequenas mesas com abas laterais rebatíveis.

Na parede oposta surge o elemento de serviço, um amplo balcão de acabamento em elipse que potencia a passagem e quebra as linhas longitudinais que criam a ilusão de um espaço mais estreito e comprido e tornando-o pelo contrário, mais próximo e relacionável. Os equipamentos a incluir serão os do tipo copa, capazes de servir pequenos petiscos e *snacks*, mas em grande maioria refrescos, bebidas e cafés. Provoca-se o jogo entre os elementos decorativos de padrões firmes, com tom preto, a iluminação intimista e a textura crua da madeira, que enriquecem entre si o cenário.

Várias estantes, também elas com padrões cromáticos variados, expõem o espólio de livros à venda, servindo também para dividir as áreas de acesso ao WC e de entrada do bar. O bar terá 8 mesas com a adição de uma zona mais descontraída, prevendo a capacidade para em permanência servir no seu interior cerca de 30 clientes, com pequenos pontos de iluminação vertical junto às mesas, permitindo a manipulação da luz.

4.3.4. Edifício Principal – Piso 1

Na Praça, existe uma escadaria bem ao gosto industrializado do *loft*, como elemento de acesso ao primeiro e segundo andar, articulando-se entre varandas e plataformas intermédias para aligeirar o grande pé direito de cada andar.

O primeiro piso procura ser o mais informal possível, para nele permitir alocar a maior variedade de atividades e eventos. A grande sala, com 3 amplos janelões voltados para o jardim personaliza um belo contraste, com o seu piso em madeira e paredes brancas. Encontram-se apenas na parede Oeste painéis de vidro amovíveis,

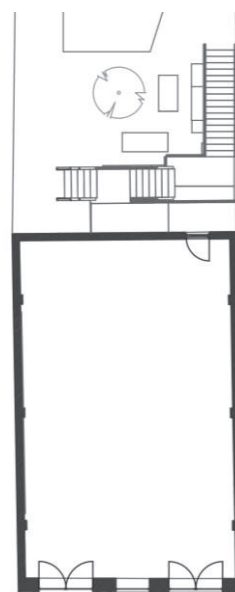


Figura 57 – Planta de Proposta, Piso 1



Figura 58 – Render – Sala Piso 1

para ali servirem atividades performativas como em exemplo a dança. Este espaço servirá também como recurso à realização de eventos, desde *talks*, formações, ensaios e/ou exposições. Será uma ampla sala de cerca de 135 m², capaz de suportar eventos abertos à comunidade e provocar a participação dos visitantes.

4.3.5. Edifício Principal – Piso 2

No último piso, o segundo, propõe-se a criação de um espaço *coworking*. Igualmente com cerca de 135 m², tem a capacidade de alojar 6 empresas das mais diversas áreas de projeto. Este espaço dedicado a pensadores, foi projetado para se assumir como um *openspace*, com espaços comuns e espaços dedicados. Pretende estimular a criação de parcerias e a sustentabilização de empresas e profissionais em vias de se afirmarem no mercado de trabalho. É um espaço profundamente colaborativo em que se convida à partilha de ideias e capacidades técnicas para, por sua vez, acrescentarem valor aos seus portfólios.

A organização do espaço é fundamentalmente no alinhamento Norte – Sul, encontrando nos extremos Este – Oeste os espaços de trabalho, com 6 secretárias capazes de receberem clientes e desenvolverem a sua atividade profissional de forma fluida e sem barreiras.

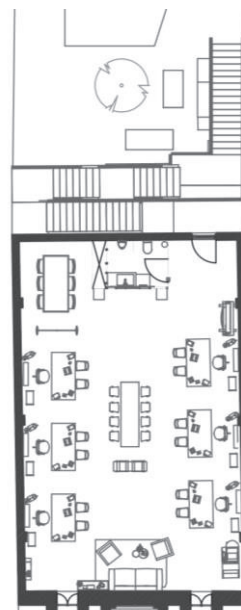


Figura 59 – Planta proposta Piso 2

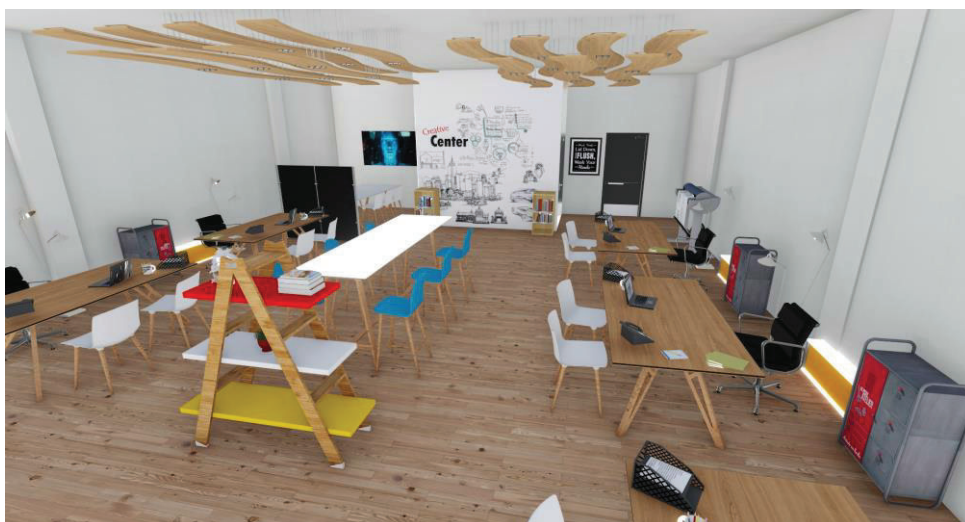


Figura 60 – Render – Vistas Coworking, Piso 2

À entrada, encontra-se a casa de banho de acesso exclusivo ao piso, anunciada por um painel em vidro fosco de tom azul. A parede do WC, voltada para o espaço, anuncia o teor das atividades que naquele local se praticam - um centro criativo que assume a sua irreverência. Esta, em gesso cartonado, serve para a prática do *brainstorming*, quando contando com projetos de parceria ou troca de impressões.



Figura 61 – Render – Vista, área de Trabalho, Piso 2

No extremo direito surge a única divisão do espaço, e mesmo essa informal, ao ser dada privacidade através de painéis amovíveis, a qual prevê uma mesa de reuniões. Na parede adjacente um armário a todo o pé direito, o qual permite o arquivo de informação e arrumos e, na parede Norte, um monitor para apoio a apresentações. No centro da sala, uma mesa comunitária mais elevada procura despertar o comportamento informal dos seus utilizadores, e fundamentalmente o de demonstrar a capacidade que o espaço tem de ser um espaço sério, capaz de criar ao mais alto nível, mas também um local de estímulo descontraído e versátil. Este espaço central permite alocar refeições ou debates, representa um local de encontro para as mais diversas entidades que ali laboram mas também as que visitam. A Sul, na parede cujas janelas mostram a paisagem ribeirinha, encontra-se um espaço de descontração com sofás e elementos de apoio. Este espaço é também um agente potenciador de troca de impressões e interação, bem como um espaço para o café.

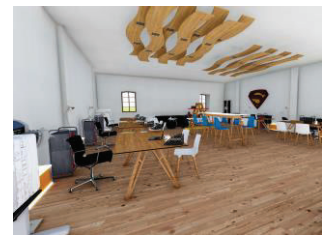


Figura 62 – Render – Vista Coworking, Piso 2

Os materiais, um pouco à imagem do piso térreo investem na relação entre pequenos apontamentos de cores quentes, que se relacionam com os padrões e textura da madeira nórdica. Existem espaços de arquivo comuns, como estantes, que ali colocam à disposição uma biblioteca técnica, bem como, espaços de arquivo dedicados sendo previsto que cada empresa que ali arrende o seu espaço usufrua de privacidade para ali guardar informação mais



Figura 63 – Render – Vista, área de lazer, Piso 2

sensível. Prevê-se também naquele espaço colocar à disposição de utilização, equipamento de impressão em formato normal e grande formato.

O espaço, embora rico e de organização funcional e de valor, permite também uma abertura interventiva, sendo dada margem para os utilizadores do espaço personalizarem em conjunto o cenário criativo.

4.3.6. Valor para a cidade

A abertura do espaço confere uma realidade dinâmica ao projeto ao não se encontrar limitado pelas barreiras físicas. Permite-se aos utilizadores expandirem a sua atividade para as zonas adjacentes, um pouco em jeito de rua Miguel Bombarda, no Porto. O projeto propõe um núcleo criativo, com recursos em *place specific*, mas com a capacidade de extravasar os volumes arquitetónicos e ver-se expandido para o território urbano adjacente. A rua e o jardim tornam-se uma ligação contínua, capaz de receber atividades enriquecedoras da atividade comercial e cultural promovida pela Zé Pequeno - *Creative Network*.



Figura 64 – Render – Relação com a rua, Alçada Norte



Figura 65 – Render – Pormenor de Alçada Norte



Figura 66 – Render – Relação com a rua. Alçada Sul

Com a criação de uma rede criativa e colaborativa que encontrará neste espaço, não apenas o seu piloto, mas também a sua sede operacional, pretende-se reforçar o potencial da frente ribeirinha da cidade, que através destes agentes pró cultura promovam a atividade social e turística, com programação ativa e atraente.

O discurso político tem vindo a direccionar-se para diferentes formas de intervir no planeamento urbano, devido a um intensificar de competitividade interurbano. As cidades cada vez mais procuram estratégias e trunfos capazes de provocar o seu destaque, com a premissa de convidar ao investimento e ao turismo. O enriquecimento das suas potencialidades leva o estudo urbano a debruçar-se mais afincadamente na sua ideologia identitária, em que a cidade, pela sua herança existencial, se define com o objetivo de se tornar singular. A desterritorialização, por consequência da economia e de um mercado global, tem gerado nas cidades uma necessidade de criação de um novo dinamismo mais experimental e sustentável, em que o seu crescimento se baseia numa realidade flexível e aberta, que por sua via altere a escala quer social, quer do próprio tecido urbano. O sentido deste projeto, é ser agente empreendedor que procure implementar e exponenciar a capacidade económica, pela capacitação urbana de elementos lúdicos e atrativos de investimento, exponenciar a atividade económica e discretamente intensificar os conceitos identitários de Viana do Castelo. O capital simbólico, fator de diferenciação, enquanto potencial “produto” e objeto de marketing.

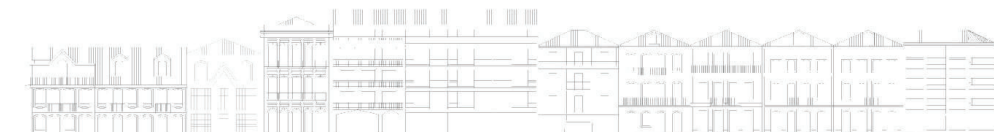


LEGENDA:

▨ LOTE DE IMPLANTAÇÃO



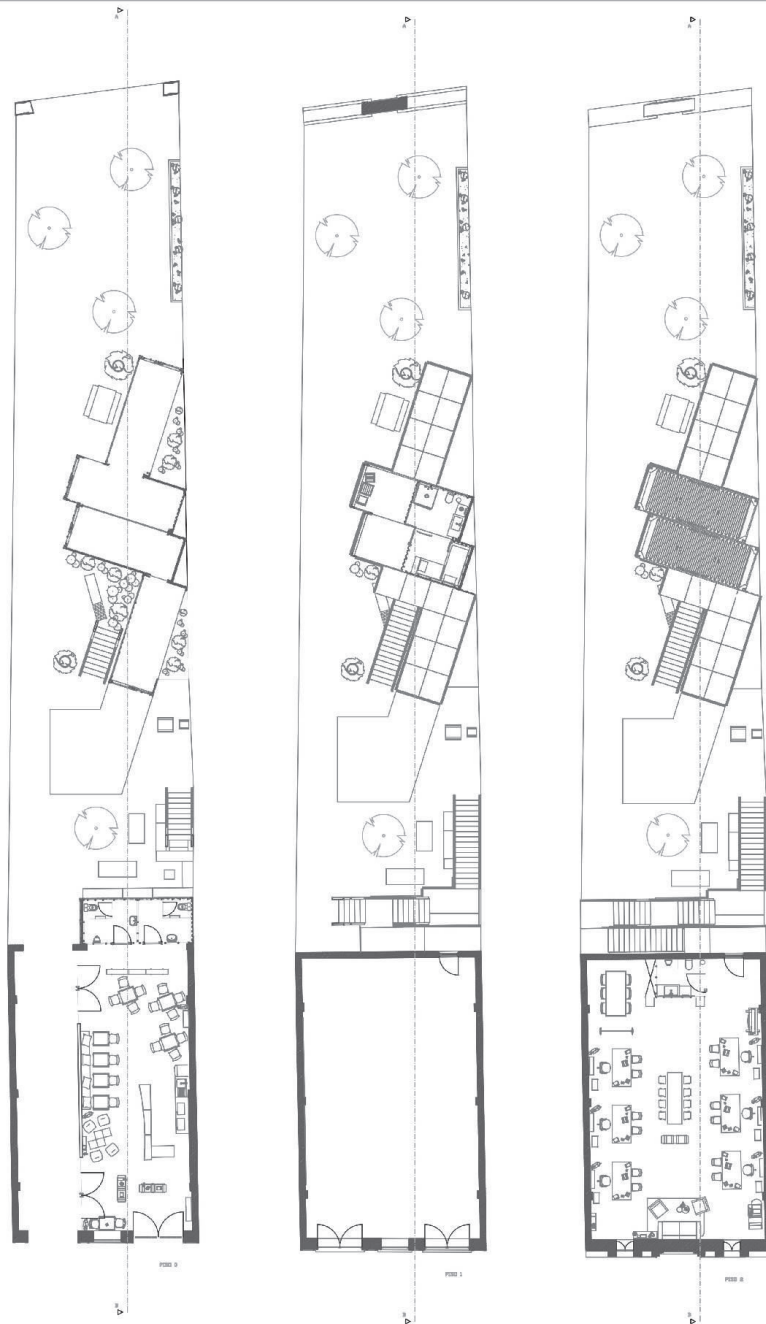
Rua de Gontim



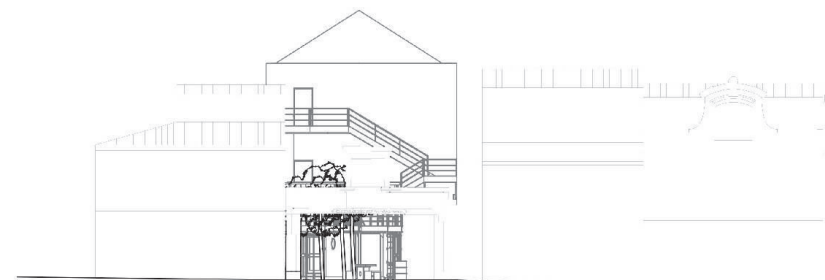
Avenida Luís de Camões

Figura 67 – Planta de Implantação e Alçados Originais

RUA DA PEDREIRA n.º 65 4900-774 VIANA DO CASTELO TELEFONE 258841590 TELEM (+351) 930444096 EMAIL MICHAELMIRANDADESIGN@GMAIL.COM	
Autor do Projeto: Micael Miranda	PROJETO - Zé Pequeno - Creative Network
Título: TESE DE MESTRADO EM DESIGN INTEGRADO O PAPEL DO DESIGN NA REGENERAÇÃO DA ESTRUTURA URBANA E SOCIAL: UM PROJETO PARA A CULTURA CRIATIVA	N.º DE Fichas: 1/2
Local da Obra: Viana do Castelo Portugal	Escala: 1/200
Descrição: PLANTA DE LOCALIZAÇÃO DE PROPOSTA ALÇADOS ORIGINAIS - SUL NORTE	Data: 28/02/2016



ALÇADO SUL



ALÇADO NORTE



Corte AB

Figura 68 – Planta, alçados e corte de Proposta

RUA DA PEDREIRA nº 65 4900-774 VIANA DO CASTELO TELEFONE 258841590 TELEM. (+351) 930444096 EMAIL: MICAELMIRANDEADISEIGN@GMAIL.COM	
Autor do Projeto: Micael Miranda	PROJETO - Zê Pequeno - Creative Network
Título: TESE DE Mestrado em Design Integrado O PAPEL DO DESIGN NA REGENERAÇÃO DA ESTRUTURA URBANA E SOCIAL: UM PROJETO PARA A CULTURA CRIATIVA	Nº DE Ficheiro: 2/2
Local da Obra: Viana do Castelo Portugal	Escala: 1/200
Descrição: PLANTA PROPOSTA - PISO 0 PISO 1 PISO 2 ALÇADOS DE PROPOSTA - SUL NORTE Corte AB	Data: 28/02/2016

CAPÍTULO V

REFLEXÕES FINAIS



Figura 69 – Praça da República, Viana do Castelo

Ao analisar livros como “Cidades criativas – Perspetivas”, coordenado por Ana Carla Reis e Peter Kageyama, ou “Arte na Cidade” de Mário Caeiro, entre tanta outra investigação que foi desenvolvida ao longo deste estudo, levanta-se a questão sobre o que realmente faz funcionar uma cidade. Ao refletir nas várias condicionantes que materializam o valor de uma cidade, ou qualquer elemento urbano que a compõe, poucas vezes se analisa o seu valor ou o que a faz realmente funcionar.

Para uma família que passeia, por exemplo, num final de semana por uma rua, é natural e aliás, claramente fundamental, a valorização das condições funcionais, segurança, etc., mas levanta-se outra questão! Ainda que todas as condições formais estejam previstas, e teoricamente a rua tenha todas as componentes necessárias para ser bem frequentada, o que leva as pessoas a efetivamente a frequentar? O que vão ver? O que vão assistir ou visitar? O que faz a rua funcionar? O visitante desloca-se para ver algo, para ser estimulado e ser confrontado com experiências que o valorizem enquanto indivíduo! Que lhe acrescentem valor e proporcionem prazer! O Design, associado à dimensão do intervir no projeto urbano, permite a potenciação do seu papel social na rentabilização dos recursos e fatores identitários, os quais estabelecem pontes de comunicação com a sociedade.

A forma como se comunica, como se representa e intervém, a forma como se apresenta, pelas inovações dos espaços, pelo comércio, pela cultura e pela promoção; todos esses fatores representam alimento à movimentação demográfica, ao turismo e ao investimento. A regeneração representa aqui um papel central do *branding* da cidade, identificável em várias cidades nacionais e da restante Europa. Peter Kageyama reflete sobre esta realidade e

remete-nos para a cidade de Melbourne⁷⁰, na Austrália, em que à data da sua reflexão, Rob Adams, o urbanista chefe da cidade, não tinha apenas esse título mas antes o de “Diretor de Desenho e Meio Ambiente Urbano”. A simples nomenclatura remete-nos para uma realidade muito mais abrangente do que a intervenção fria em projeto. Esta visão mostra-nos a importância que existe numa forma ainda mais estreita de assumir as premissas do Movimento Moderno. O Homem é a medida para todas as coisas, mas não apenas na dimensão técnica! É necessário incorporar a dimensão humana, a dimensão relacional e dimensão existencial da condição do ser humano. É necessário, na prática projetual e concretamente na cidade em estudo, Viana do Castelo, aproximar a dimensão humana e a dimensão criativa. A intervenção regenerativa do tecido urbano não é, nem deve ser, despida de emoções. Deve antes, com elementos subtis e pontuais, provocar um sentimento de pertença palpável, uma reflexão da comunicação, tão importante para a sustentabilidade social.

Parece-nos claro que o turismo é fundamental para a valorização social. Porém, deve existir uma correlação, uma harmonia entre os habitantes e os visitantes. Por vezes, em Viana do Castelo, fica a ideia de que a cidade tem um momento alto do ano, as tão conhecidas Romarias da Sra. D’Agonia. Esse elemento etnográfico é parte da identidade da cidade e não a identidade no seu todo. A atividade e a programação cultural devem ver-se reforçadas ao longo de todo o ano, e permitir-se ser transversal a todos os estratos sociais e faixas etárias. Deve apresentar-se estimulante ao longo do ano, para o seu cidadão, aquele que diariamente frequenta os espaços, trabalha e consome. Se assim o for, os visitantes virão certamente já que o valor estará manifesto no sentimento da população. Esse sentimento é também uma outra componente fundamental do

⁷⁰ A cidade é considerada uma cidade criativa e vista com grande sucesso nos últimos 20 anos, reflexões apresentadas no livro Cidades Criativas (Kageyama, 2011: pp. 56)

branding da cidade, o sentimento de prazer, ao convidar os visitantes a viajarem para a cidade e nela encontrarem, ao longo de todo o ano, o estímulo de atividades e elementos de valor.

Por outro lado, ao longo do estudo foi também possível compreender a ainda forte resistência da população residente à modernização e aproximação da realidade cultural. Viana do Castelo é ainda extremamente conservadora quando comparada com vilas tão próximas como Vila Nova de Cerveira e Ponte de Lima, ambas reconhecidamente atraentes pela atividade cultural, e aumenta quando se entende a proximidade que existe com grandes metrópoles como Vigo, Braga ou Porto.

Estrategicamente, reconhecemos que existe ainda uma lacuna na vertente voltada para o cidadão. O estímulo de viver na cidade, o de tirar algo proveitoso, ainda não foi bem explorado. Faltam maiores incentivos à habitação e à criação de eventos para que, em exemplo, os jovens não sintam a necessidade de se deslocarem para fora da cidade para encontrar elementos que correspondam aos seus interesses culturais. Falta acrescentar valor e apoio aos que pretendem trazer esse valor para a cidade, ao nível imobiliário, ao nível económico com negócios diferentes, às indústrias criativas que tanta inovação podem trazer a uma cidade. Veja-se em exemplo o caso de Guimarães, que em 10 anos se viu modernizar de tal forma ao ponto de atualmente ser um polo cultural, visto como muito mais que o berço da nação.

O centro histórico está cada vez menos habitado. É certo que a ARU proposta pelo município prevê alguns incentivos, mas a grande dificuldade está em criar, em arrancar com o projeto. Encontrar o investimento e apoio financeiro que capacite as ideias para criar valor. Porque não dar a oportunidade a agentes criativos para nesses locais requalifiquem as suas práticas profissionais, viverem com apoios municipais que incentivem à reabilitação e requalificação, uma

importante simbiose que deve ser criada na relação entre o público e o privado. “Essa abordagem política requer determinação e habilidade para reunir as forças vitais da sociedade civil, apoiar iniciativas de seus cidadãos, coletivos e organizações caritativas, confiar em pessoas que escolhem fazer o inusitado. Essa abordagem nos força a fazer escolhas, a optar pelo risco. Esse conceito de risco combina com o desejo de investir no futuro, na incerteza e no imprevisível, ao confiar nos artistas criativos. Essa coragem política está longe de existir em todos os lugares” (Bonim, 2011: pp 99).

Embora enquanto cidadãos nos possamos rever no turismo, cujos benefícios são claros, é necessário aumentar a confiança e espírito de pertença da comunidade, provocar a sua visibilidade e orgulho. Devemos procurar em projeto o estímulo equilibrado da cidade, procurando a autonomia ao invés da dependência do turismo, crescendo em várias frentes.

A Zé Pequeno – *Creative Network* representa um exercício de projeto de intervenção urbana, que promove por um lado a regeneração do tecido urbano, e por outro e mais importante, procura a intervenção na dimensão social da cidade de Viana do Castelo. Propõe um projeto sustentável e de crescimento gradual em rede. A gestão das atividades culturais (independentemente do importante contributo municipal) requer competências especializadas e estratégias organizacionais mais próximas de setor empresarial, designadamente ligadas ao Marketing, à Comunicação e ao Design. As autarquias demonstram mais empenho nestas questões culturais por exemplo com o surgimento das agendas culturais, redes de comunicação e difusão de programação cultural! Porém, ao nível da gestão cultural demonstram e fazem subsistir fragilidades apontadas à gestão cultural e artística. Verifica-se também a falta de continuidade (a interrupção) no investimento em projetos, quer na criação, quer na recuperação ou manutenção de equipamentos,

devido a cortes no orçamento cultural, negligência ou falta de recursos humanos especializados. Em Viana do Castelo verifica-se uma culturalização tradicionalista e presa a rituais etnográficos pouco inovadores, juntamente com uma falta de pró-atividade da própria população, relegando frequentemente sobre o município a responsabilidade de gerar a atividade cultural. Ao transpormos esta realidade para outras cidades com potencial cultural reconhecido, entende-se uma ligeira inversão de papéis, a qual encontra no setor privado agente de vanguarda na criação cultural, e as instituições municipais frequentemente assumindo um papel de *sponser*.

Encontrar apoios e abertura para abrigar projetos deste âmbito é ainda extremamente complexo. Os agentes criativos com quem nos propusemos colaborar e encontrar a maturação necessária para o desenvolvimento do projeto, rapidamente desanimaram e desistiram de levar a bom porto a proposta, já que encontrariam nas instituições públicas agentes, não incentivo, mas sim desaprovação. Existe uma falta de informação generalizada e uma burocracia complexa que dificulta o desenvolvimento de estudos e projetos, espaços dedicados ao apoio de desenvolvimento de projetos de interesse social, que venham trazer um real benefício à economia, à geração de emprego e fundamentalmente ao enriquecimento identitário de uma comunidade.

Pretende-se, finalmente, no futuro, procurar enquadrar a proposta projetual num programa de investimento o mais adequado quanto possível. Espera-se ver valorizada a investigação e projeto, para nela encontrar suporte para fomentar as parcerias público-privadas que tão importantes se mostraram ao longo do estudo.

Bibliografia

Aguiar, José (2010) Após Veneza: Do restauro estilístico para o restauro crítico, in CUSTÓDIO, Jorge (Coord.) – 100 Anos de Património: Memória e Identidade. Portugal 1910-2010. Lisboa: Instituto de Gestão do Património Arquitetónico e Arqueológico (IGESPAR), pp. 219-236.

Aguiar, José, Pinho, José (2006) Guia Técnico de Reabilitação Habitacional. Lisboa, INH/LNEC.

Araújo, Sónia Daniela (2012) A regeneração do Centro Histórico de Oeiras: Um esboço para a (Re)Afirmção da vila, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade de Lisboa, Tese para obtenção do grau de Mestre.

Arnheim, Rudolf (1997) Para uma Psicologia da arte: Arte e Entropia 1ª ed., Lisboa, Dinalivro.

Bachelard, Gaston (1998) A poética do espaço 1ª ed., São Paulo, Livraria Martins Fontes Editora, Lda.

Batista, Maria (org) (2014) Políticas Públicas para a Cultura: Dinâmicas, Tensões e Paradoxos, Portugal, Grácio Editor.

Benévolo, Leonardo (2001) História da arquitetura moderna, 3ª Edição – 1ª reimpressão, Brasil, Editora Perspectiva S.A.

Botsman, Rachel, Rogers, Roo (2011) O que é meu é seu. Como o consumo colaborativo vai mudar o seu (nosso) mundo, Bookman Companhia Editora, Brasil.

Bruno, Joana (2011) Marketing e comunicação das artes: o caso da Galeria Zé dos Bois, Universidade Técnica de Lisboa.

Caeiro, Mário (2014) Arte na cidade. História contemporânea, Temas e Debates – Circulo de Leitores, Portugal.

Câmara Municipal de Viana do Castelo (2013), Constituição de Área de reabilitação Urbana (ARU) – Área do Plano de pormenor do Centro Histórico.

Correia, Paulo V. D. e Lobo, Isabel Maria da Costa (2003) A Nova Carta de Atenas 2003: A Visão do Conselho Europeu de Urbanistas sobre as Cidades do séc. XXI, Conselho Europeu de Urbanistas (CEU).

De Fusco, Renato (1985) Historia del diseño. Barcelona: Santa & Cole.

Esquerda.net (acedido em 27.12.2014) "Cultura tem sofrido asfixia lenta" [Online] disponível em <http://www.esquerda.net/artigo/cultura-tem-sofrido-asfixia-lenta/34551>.

Gaio, Sofia e Gouveia, Luis (2007) "O Branding Territorial: uma abordagem mercadológica à Cidade", *Revista a Obra nasce*. Edições UFP ISSN 1645-8729, pp 27-36.

Fernandes, Francisco José Carneiro (1999) Tesouros de Viana, Roteiro Monumental e Artístico, edição do Grupo Desportivo e Cultural dos Estaleiros Navais de Viana do Castelo, E. P. Viana do Castelo, pp 23-24.

Ferreira, Luís et al (2012) "Turismo cultural, itinerários turísticos e impactos nos destinos", *Revista Cultura*, n.º06, Brasil, junho.

Instituto Nacional de Estatística (2013) *Estatísticas da construção e Habitação 2012*, Edição 2013, Lisboa.

Julião, Liliana de Carvalho Santos (2013) Cidade, cultura e turismo. O impacto turístico em Guimarães capital europeia da cultura 2012, Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril, Tese para obtenção do grau de Mestre.

Keller, Kevin Lane (acedido em 22.12.2014) "The AMA Journal: Six Scholarly insights on Branding" [On-line] disponível em: <https://www.ama.org/publications/E-publications/Pages/ama-journal-reader-october-14-branding.aspx>.

Kotler, Philip, Haider, Donald H., Rein, Irving (1993) *Marketing Places - Attracting Investment, Industry and Tourism to cities, states and nations*. Toronto, Canada, The Free Press – A division of Macmillan, Inc.

Manzini, Ezio (2008) Design para a inovação social e sustentabilidade, Cadernos do Grupo de Altos Estudos, Programa de Engenharia de Produção da Coppe/UFRJ, Rio de Janeiro, vol. I.

Machado, José Pedro (1991) Grande dicionário da língua portuguesa – volume II, Publicações Alfa, S. A. Lisboa.

Manzini, Ezio (2011) "Social innovation and design: How designer can trigger and support sustainable changes" *Cumulus Working Papers Shanghai*. Pub. Series G, Aalto University School of Art and Design pp 9-14.

Maselli, Giovanna (acedido em 18.01.2016) "Sicily: the art project that saved a town", The Guardian [On-line] disponível em: <http://www.theguardian.com/travel/2012/mar/09/sicily-favara-art-farm-cultural-park>.

Ministério da Cultura, (2008) Nota estatística – A Economia da Cultura na Europa, Portugal.

Morais, Maria de Fátima; Bahia, Sara (org.) (2008) *Criatividade: Conceito, Necessidades e Intervenção*, Edições Psiquilíbrios, Braga.

Matta, Roberto (1981) "Você tem cultura?", Jornal da Embratel, RJ, 1981.

Moutinho, Mário (org.) (1999) *Carta de Veneza 1964 – Carta Internacional sobre a conservação e o restauro de monumentos e sítios*, Cadernos de Sociomuseologia, nº 15, pp 105-110.

Portas, Nuno (2011) A cidade como arquitetura. Aparentamentos de método e crítica, 4ª ed., Lisboa, Livro Horizontes Lda.

Reis, Ana Carla Fonseca (2003) Marketing Cultural e Financiamento da cultura: teoria e prática em um estudo internacional comparado, São Paulo, Brasil, Cengage Learning.

Reis, Ana Carla Fonseca, Kageyama, Peter (org.) (2011) Cidades Criativas - Perspetivas, Ed. Garimpo de Soluções & Creative Cities Productions, São Paulo, Brasil.

Rossi, Aldo (2001) A Arquitetura da cidade. 2ª ed., São Paulo, Brasil, Livraria Martins Fontes Editora, Lda.

Silva, Ana Margarida e Rosas Manuel (org.) (2013) *Diagnóstico Social de Viana do Castelo 2013 Conselho Local de Ação Social Relatório Final*, Núcleo Executivo do CLAS de Viana do Castelo.

Silva, Ana Marina Ribeiro (2001) Requalificação Urbana. O exemplo da intervenção Polis em Leiria, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Tese para obtenção do grau de Mestre.

Soares, Liliana, Donegani, Dante (2003) "O design e a interpretação do lugar"
Caleidoscópio Revista de comunicação e cultura, nº 7 Universidade Lusófona de
Humanidades e Tecnologias pp 147-153.

Teixeira, João (2012) Políticas de solos, Planos diretores e Regeneração Urbana,
CIP – Confederação Empresarial de Portugal.

Tyler, Edward B. (1871) Primitive Culture: Researches Into the Development of
Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom Volume 1, John Murray,
Londres.

Universidade do Minho (2013) *Impactos, Económicos e Sociais. Relatório
Executivo. Guimarães 2012 / Capital Europeia da Cultura*, Braga, Portugal.

ANEXOS

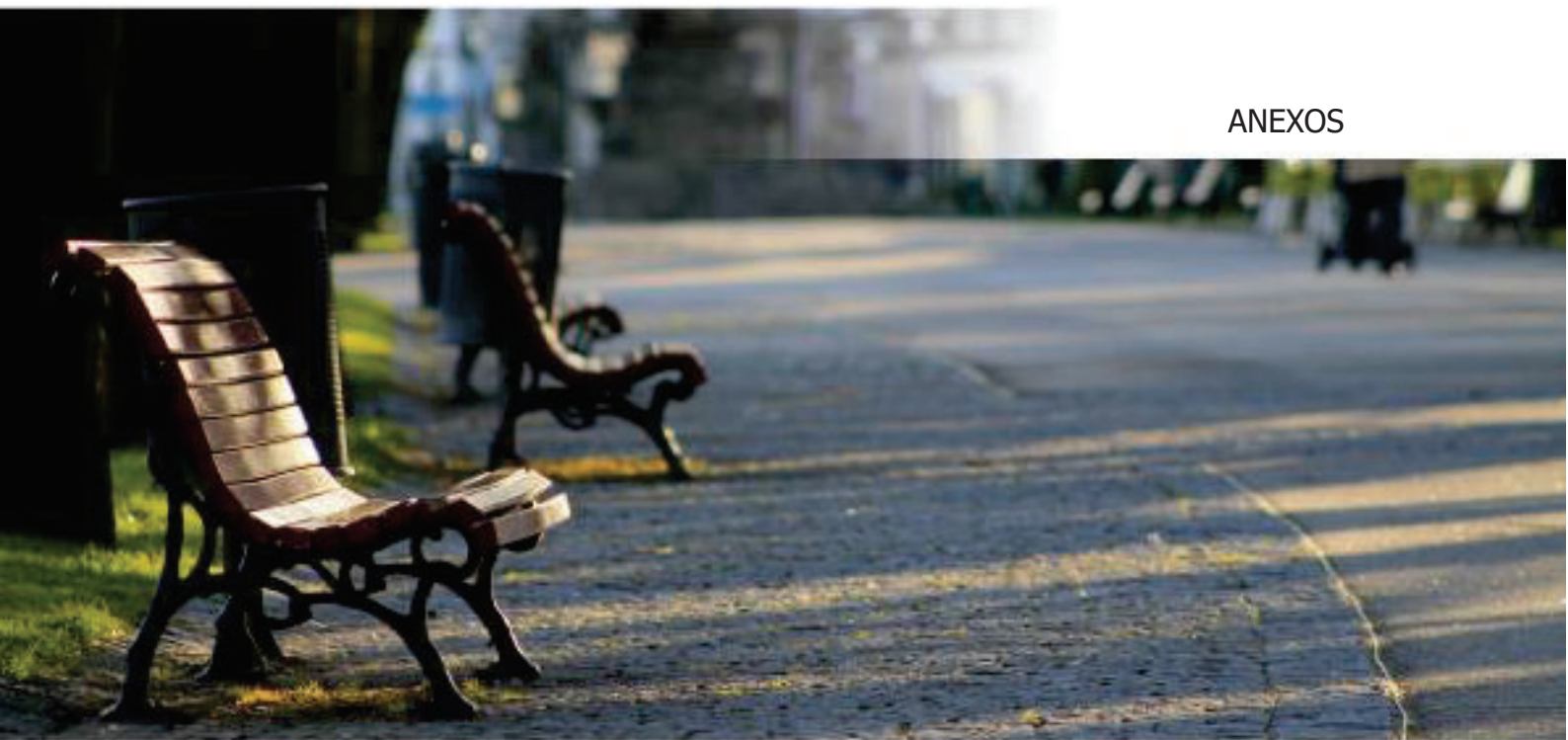
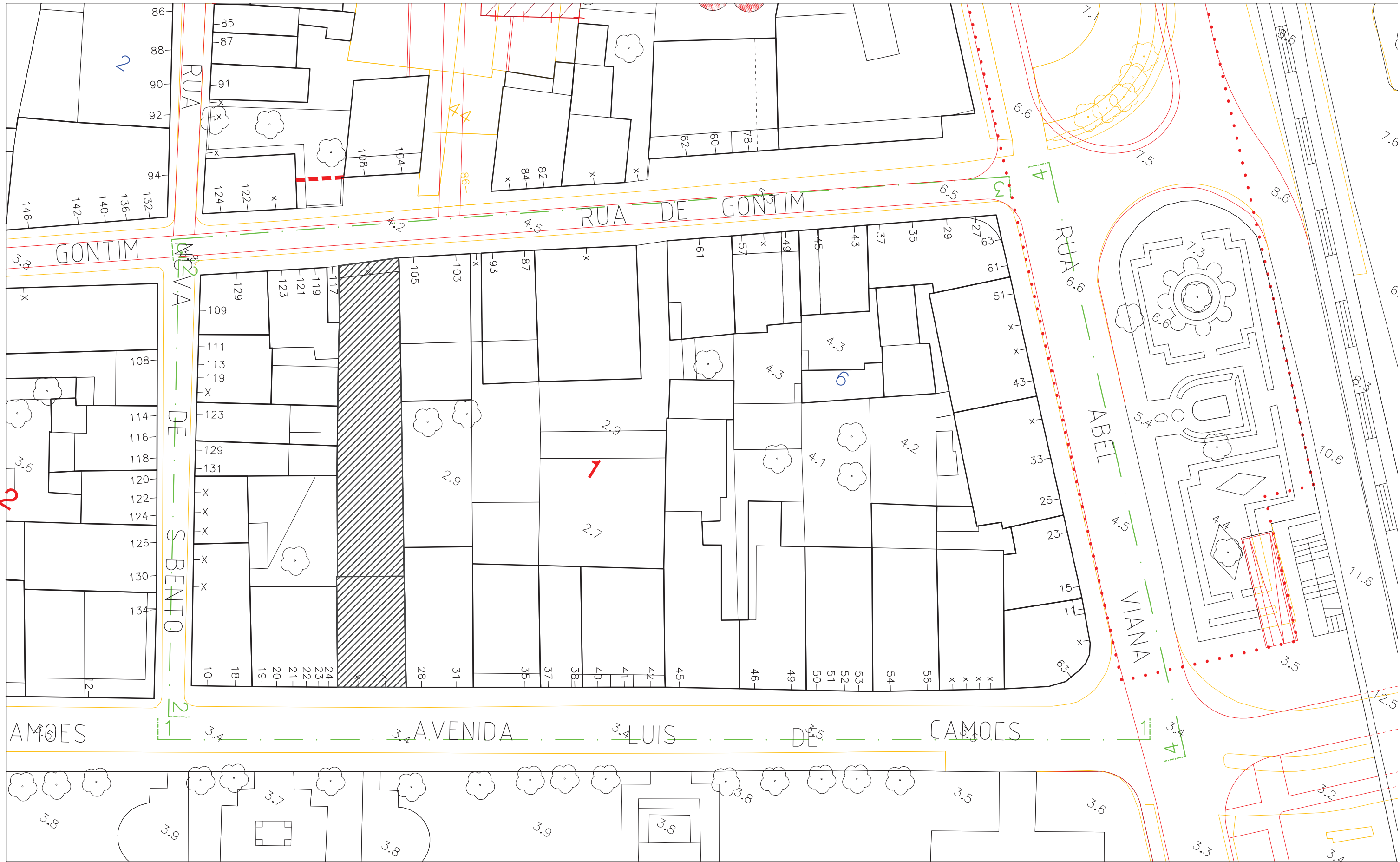
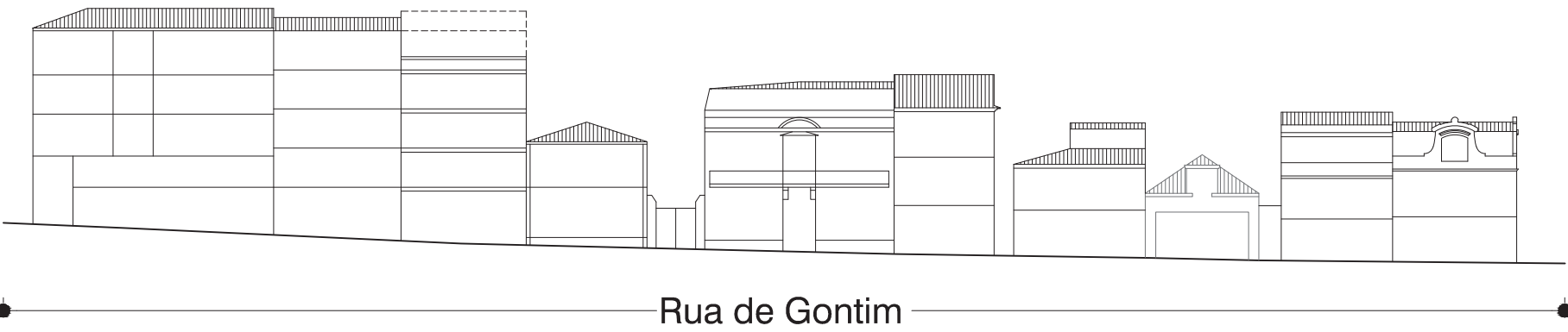


Figura 70 – Jardim Marginal, Viana do Castelo

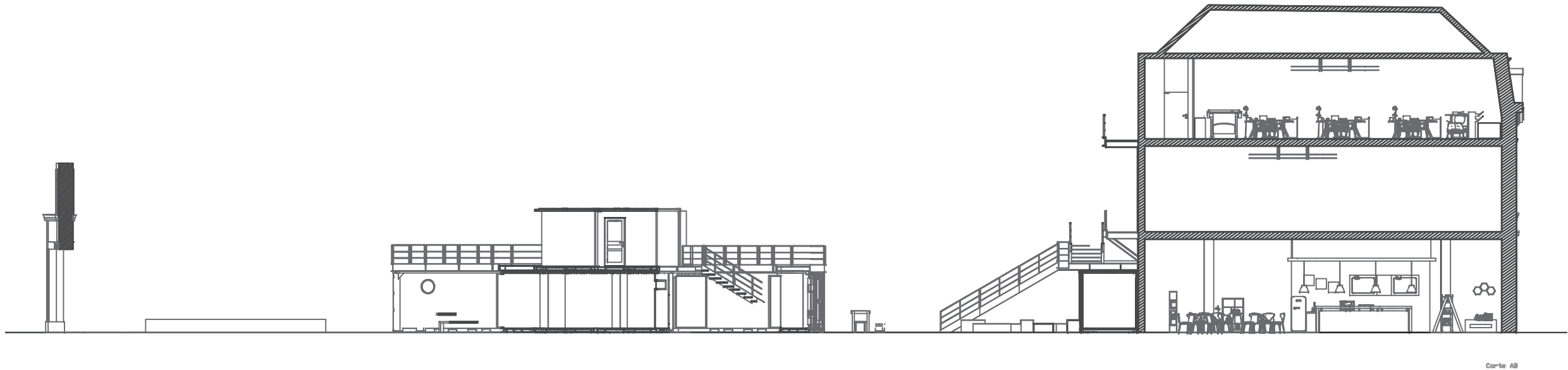
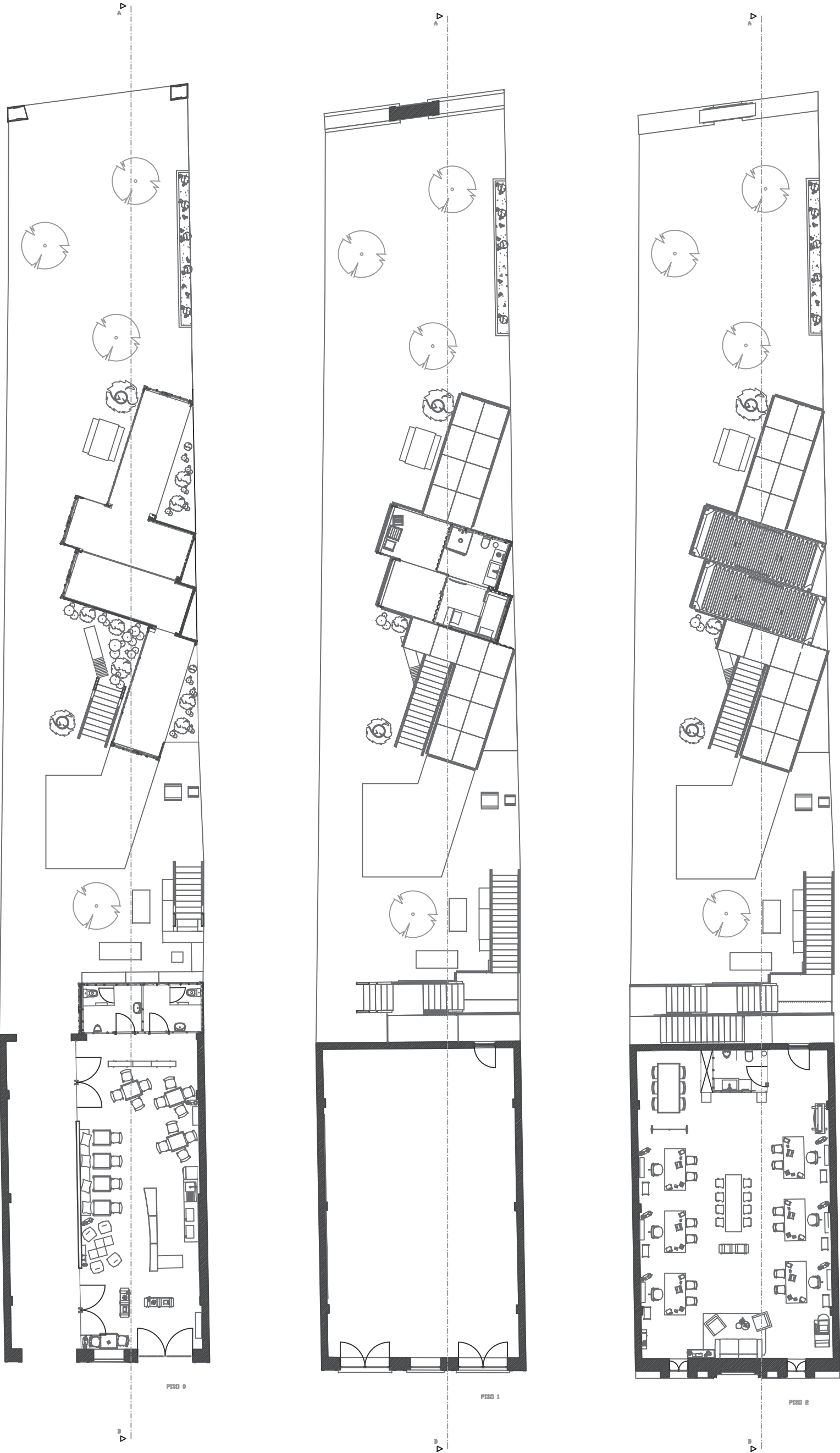


LEGENDA:

LOTE DE IMPLANTAÇÃO



RUA DA PEDREIRA I nº 65 4900-774 VIANA DO CASTELO TELEFONE I 258841590 I TELEM. (+351) 930444096 EMAIL: MICAELMIRANDEADDESIGN@GMAIL.COM		
Autor do Projeto: Micael Miranda		PROJETO - Zé Pequeno - Creative Network
Título:	TESE DE MESTRADO EM DESIGN INTEGRADO O PAPEL DO DESIGN NA REGENERAÇÃO DA ESTRUTURA URBANA E SOCIAL: UM PROJETO PARA A CULTURA CRIATIVA	Nº DE Ficheiro: 1/2
Local da Obra: Viana do Castelo I Portugal		Escala: 1/200
Descrição: PLANTA DE LOCALIZAÇÃO DE PROPOSTA ALÇADOS ORIGINALS - SUL I NORTE		Data: 28/02/2016



RUA DA PEDREIRA n.º 65 4900-774 VIANA DO CASTELO TELEFONE 258841590 TELEM. (+351) 930444096 EMAIL: MICAELMIRANDESDSIGN@GMAIL.COM		
Autor do Projeto: Micael Miranda		PROJETO - Zé Pequeno - Creative Network
Título:	TESE DE Mestrado em Design Integrado O PAPEL DO DESIGN NA REGENERAÇÃO DA ESTRUTURA URBANA E SOCIAL: UM PROJETO PARA A CULTURA CRIATIVA	N.º DE Ficheiro: 2/2
Local da Obra: Viana do Castelo Portugal		Escala: 1/200
Descrição: PLANTA PROPOSTA - PISO 0 PISO 1 PISO 2 ALÇADOS DE PROPOSTA - SUL NORTE Corte AB		Data: 28/02/2016

**Entrevista Henrique Silva - Vice-presidente e Coordenador Cultural
Fundação Biena de Cerveira**

7

Micael Miranda – “(...) Como a Ana estava a explicar, eu estou a fazer uma tese de mestrado em que pretendo pegar nos edifícios que estão abandonados, no caso particular de Viana do Castelo, e apresentar propostas de reabilitação no âmbito do design para criar espaços de intervenção cultural nas várias áreas, sejam artes plásticas, cenografia, etc. Agora, é assim, eu sou designer. Esta parte mais técnica (eu) consigo compreender, nomeadamente a relação com o espaço. Há aquela parte artística que, em verdade, estou um bocadinho verde, pronto, tenho de compreender um bocado melhor. A minha questão particular é mesmo essa – perceber o que é que o artista ganha, ou o que é que o artista tem, em vir para uma residência artística... Como é que os trabalhos dos dois lados funcionam, a colaboração, etc. E depois como é que o trabalho desenvolvido se relaciona com a sociedade. Como é que vocês entram em contacto com as pessoas lá fora, como é que as convidam a vir colaborar, essas coisas. Não sei se me consegue ajudar nessa área.”

Henrique Silva – “Em relação a residências, é muito díspar porque depende muito dos projetos que podem ser apresentados...”

MM – “Claro.”

HS – “...pelos interessados e da importância que nós pensamos que podemos atribuir a esses projetos. Eu vou dar um exemplo, ainda anteontem (sábado) houve uma designer, que é professora na Escola Superior Gallaecia, que me disse que queria começar a produzir algo ligado aos artesãos - ir buscar o conhecimento tradicional e adaptá-lo para a produção de design de objectos. Uma das coisas que falamos foi a latoaria ou até a cestaria, etc. Eu disse, “Apresenta o projeto aqui à incubadora para criar uma oficina de adaptação e depois, em contacto com os artesões, vais desenvolver projetos com eles a partir do conhecimento técnico de produção que eles têm, mas adaptado às formas mais contemporâneas”. Portanto, isso é, digamos, a nossa base de relacionamento com os produtores. Saber utilizar os conhecimentos tradicionais e saber adaptá-los às novas tecnologias.”

MM – “Ok.”

HS – “Além disso, podem aparecer coisas excepcionais, como já houve aqui casos de fotografia, de produção de componentes para a fotografia clássica (para revelação).

MM – “O projeto da Lumaticroma?”

HS – “Lumaticroma, exatamente, conhece?”

MM – “Sim, sim.”

HS – “Um projeto muito interessante que apareceu aqui, entre outros. No fundo a função das oficinas, por um lado é dar formação, trazendo para cá jovens que queiram aprender a trabalhar com a gravura, com a litografia, com a cerâmica, com a arte digital, etc., para o que formos dando formação. E por outro lado, é apoiar projetos que

sejam inovadores e que utilizem tecnologias tradicionais. Isso é a base, digamos, do nosso conceito (de criação) de microempresas."

MM – "Sim, isto no âmbito de incubadora, não é?"

HS – "De incubadora, sim."

MM – "Transportam essas ideias de incubadora também para o âmbito artístico?"

HS – "Exatamente. É sobretudo na área artística."

MM – "Ok."

HS – "O que quer dizer que pode ir do artesanato ao design, arquitetura, etc. Tudo isso são áreas artísticas."

MM – "A Bienal vai arrancar daqui a quinze dias (...) como é que se prepara? Há os artistas que são convidados, há o concurso..."

HS – "Primeiro importa ter a ideia do que é que queremos fazer com a Bienal, portanto quais são os aspectos e o suporte, digamos, para o projeto da Bienal. O principal, ao qual damos sempre mais importância, são realmente os encontros, debates e conferências e, enfim, discussões sobre arte contemporânea. Por isso é que chamamos cá, este ano, todas as escolas superiores de arte e temos aqui duas ou três com as quais vamos dialogando com os professores e com os alunos sobre o que se faz hoje na arte contemporânea. Por outro lado, abrimos também o concurso internacional, que é uma oportunidade para os jovens produtores que não entram em galerias, que nunca entraram, que estão em início de carreira, e além disso, queremos chamar a atenção para o grande público, para alguns aspetos que são relevantes a nível de imagem nacional. Como é o caso do Alcino Soutinho, o caso de tapeçaria contemporânea de Margarida Reis, que é um caso excecional também. E o caso de Dacos, a vida dele foi sempre ser gravador e permaneceu connosco mais de dez anos em várias Bienais. Importa ainda o aspeto não só plástico mas também musical. Vamos ter alguns concertos, a maior parte da Escola Superior de Música do Porto, a ESMAE. E alguns artistas que têm trabalhos importantes também e que podem fazer cá os happenings porque isso é variado, mas sempre com o intuito de reunir as várias disciplinas..."

MM – "Exatamente, isso é que é interessante."

HS – "Sejam elas visuais ou musicais ou outras e façam com que as pessoas se encontrem e falem sobre isso. Por isso é que criamos até um restaurante próprio. Temos cá um serviço de restaurante e bar durante a bienal para reunir as pessoas todas ao fim do dia para conversarem..."

MM – "Esses artistas vêm para cá, estão cá, quinze dias?"

HS –“ Vêm uns dias. Marcam para fazer alguma coisa, ou vêm trabalhar na área da gravura ou vêm trabalhar na área da serigrafia ou da cerâmica uma semana, três ou quatro dias, e vão encontrando outros artistas e trocando ideias com eles. ”

MM – “Pois, exatamente, isso é que é interessantíssimo, o cruzamento de disciplinas. E crescem mesmo coisas novas aqui??”

HS –“Muitas! Além de coisas novas, já cresceram miúdos também.” (risos)

MM –“Acredito, acredito. (risos) Mas, bem, os artistas vêm a concurso, não é?”

HS –“Ou a concurso ou são convidados porque, ou têm um trabalho de relevo, ou têm a ver com o tema da bienal...depois há os homenageados, que é o caso do Alcino Soutinho, Dacos e Eurico Gonçalves e há uns especiais que é o caso da tapeçaria contemporânea da Margarida Reis, um trabalho que é muito raro e nunca se viu praticamente, a forma de trabalhar a tapeçaria sobre grandes caixas de acrílico, quase suspensas no ar que vivem por transparência, são trabalhos únicos... E o caso também da Danae (Stratou), uma grega que tem duas instalações relacionadas com o tema da bienal, o passado e o futuro.

MM – “Aqui nestas salas? ...muito bem. Então o espaço fica completamente à disposição dos artistas, não é?”

HS –“Fica, programado claro...normalmente teremos sempre entre os 15 e 20 artistas nas várias disciplinas.”

MM – “E o espaço e os recursos como é que funcionam? Os artistas têm de trazer as suas próprias coisas?”

HS –“Normalmente nas oficinas oferecemos tudo, têm é de trazer ideias e vontade de trabalhar.”

MM –“Claro, pronto, mas o projeto nasce antes de cá chegarem, é materializado aqui?”

HS –“Ou pode nascer aqui também.”

MM –“Pode nascer aqui?”

HS –“Pode ser da sequência de encontros, debates, etc.”

MM –“Muito bem. Os projetos que nasceram aqui são expostos e vão circular por outros espaços ou é do entendimento de cada artista...?”

HS –“Depende. Há casos em que, quando são trabalhos interessantes, nós temos outros polos não só aqui no norte, como é o caso de Valença por exemplo, é o caso também de Paredes de Coura e Monção, onde vamos também mostrar obras que foram ou feitas cá, ou resultados da Bienal, que se adequarão...e mesmo em Espanha. Vamos depois, até ao fim do ano praticamente, ter um programa integrado na Bienal, um programa integrado de participação noutros locais.”

MM – “Isto resultado de protocolos que há entre instituições?”

HS – “Exatamente, até mesmo para o Brasil, como é o caso de Salvador da Baía, vamos ter uma apresentação mais para setembro/outubro e enfim, vai-se fazendo o que se pode com o pouco dinheiro que há.”

MM – “Claro, claro...agora que falou em dinheiro, como é que isto se suporta?”

HS – “Há, sobretudo, muitos, muitos quero dizer alguns, patrocínios. Da parte do estado (..) houve uma participação da Direção Geral das Artes (...), o turismo habitualmente costuma suportar também, este ano (...) cortou tudo e a grande fatia vem da câmara municipal, claro (...) O apoio da Câmara (de Vila Nova de Cerveira).”

MM – “O próprio edifício é da Câmara?”

HS – “A Fundação está aqui sediada mas é propriedade da Câmara. Devo dizer que este edifício era uma das antigas oficinas da Câmara e que foi remodelado a primeira vez, criando dois pavilhões, um deles para espetáculos, que funcionou todo o ano desde que foi criado em 2001, salvo erro, e agora há três anos foi reformulado para albergar os cursos e as indústrias criativas, que corresponde à parte de baixo.”

MM – “Então o anfiteatro que temos ali em cima é o anterior e agora esta parte da oficina...”

HS – “O anfiteatro deixou de o ser porque o espaço passou a ser usado para o museu (...) mas temos um anfiteatro aqui em baixo, mais pequeno, e aqui vai continuar com as oficinas e com as chamadas indústrias criativas.”

MM – “Então esta parte de baixo de oficinas trabalha todo o ano...”

HS – “Todo o ano em produção, em divulgação, enfim, em encontros e algumas palestras também. A parte de cima é mais museológica porque é apoiada nos serviços educativos que nós temos, onde trazemos cá grupos, escolas, etc. e temos uma pessoa que acompanha e faz uma visita guiada, ou também oficial, em que os miúdos trabalham nas oficinas.”

MM – “E esses miúdos podem pontualmente encontrar aqui algum artista a trabalhar?”

HS – “Normalmente (eles) são orientados com um artista, que por exemplo é convidado para cá vir uma tarde e que os acompanha e lhes ensina.”

MM – “E o artista é que lhes faz o acompanhamento? E os convida também a experimentar?”

HS – “Exatamente. (...) Eles no próprio museu fizeram cópias de trabalhos que estavam expostos. Os miúdos no chão com papel e com cores olhavam para o trabalho exposto e alguns inventavam” (risos)

MM – “Isto, escolas aqui do agrupamento?”

HS – “Não só daqui mas também desde Caminha, (Paredes de) Coura, Valença, etc. e até mesmo de todo o Minho.”

(...)

MM – “Lá fora, para além dos miúdos, os adultos particularmente em Cerveira, sei que (Cerveira) é muito virada para as artes, como é que...isto foi também um bocado uma simbiose que se foi criando...”

HS – “Cerveira não é muito virada para as artes, vamos lá ver, isso é uma utopia (risos)... Cerveira acolhe muito as artes, o que é diferente, mas realmente a população não está muito virada. Espera pela Bienal porque quer gente cá, que consome, que vá a restaurantes, hotéis, etc., portanto dá rendimentos indiretos. Não é propriamente o habitante de Cerveira que vem cá, serão 10 a 15% dos habitantes de Cerveira? Nem isso se calhar. Mais de metade é do sul ou estrangeiro e uma grande parte do porto também.”

MM – “E aqui de Espanha?”

HS – “Espanha sim, muitos espanhóis 30 ou 40%, Galegos e não só, de Madrid (por exemplo) vem cá gente”.

(...)

MM – “A sociedade aqui em geral vê a Fundação como uma área de ensino, um espaço para o quê exatamente? Só veem como espaço de artes ou veem como alguma ferramenta de utilidade social?”

HS – “Como um elemento turístico.”

MM – “É um atrativo para trazer gente à cidade...”

HS – “Temos agora sim... Este projeto de serviços educativos (que) é novo, tem dois anos... a partir dos miúdos é que estamos a tentar formar a população local, a estimular, para que daqui a 20 anos sejam os grandes acolhedores das artes cá. (...) Estamos a preparar as gerações. As gerações que cá estão, dos 40 e 50 para cima, só querem que traga dinheiro.” (risos)

MM – “Então as artes para eles não são uma coisa que os preocupa... a criatividade, a cultura, não são assim áreas que lhes interesse particularmente?”

HS – “Não, não.”

MM – “(...) Costumam tentar estreitar a ligação, aproximar, trazê-los para cá...?”

HS – “Claro, claro, sempre. Houve uma exposição cá, há três meses, que se chamava “Recontar a Bienal”, e mostrou coleções particulares de cerveirenses, criados por artistas que conviveram com as pessoas nos restaurantes ou mesmo com colaboradores da Câmara, e que ofereciam muitos trabalhos. Nós fizemos uma recolha de obras particulares, e fizemos visitas guiadas/workshops aos sábados com a

comunidade para falar de Bienais passadas, para lembrar o que é a bienal...para puxar por eles sobre o que tem sido a bienal. Portanto têm-se feito várias ações para trazer para cá as pessoas ao local. Mas ainda é muito verde...”

MM –“E as obras que aqui estão...eu sei que às vezes as intervenções da Fundação são levadas para a própria vila.”

HS –“A vila tem 17 ou 18 esculturas públicas já espalhadas, tem muitas esculturas públicas não só de workshops que fizemos, simpósios, etc. Além disso, normalmente, o museu está aberto todo o ano e é aqui que se reúnem as pessoas que querem vir. Esses serviços educativos que foram agora criados vão buscar os jovens e os (mais) pequeninos para poderem participar connosco em ações mais específicas. A tal nova geração que esperemos ter maior abertura.”

MM –“...que esperemos que tenha maior adesão. Assim a nível de população, que tipo de população acha que frequenta mais o espaço? Criativos, malta mais jovem...?”

HS –“Que frequenta mais? São poucos...mas mais os que estão ligados às escolas superiores, universidades...”

MM –“Académicos...”

HS –“Académicos, professores, alunos, etc. Esses costumam vir cá mais frequentemente, agora grande parte da população como sabe é agrícola. Aqui na vila há mil e poucos habitantes, é uma vila muito pequena ... de aldeias esses não vêm cá, estamos a tentar despertar os miúdos, os filhos deles, a tentar meter-lhes o vício por assim dizer.” (risos)

MM –“Exato, exato. É o caminho porque nós temos a resistência e temos de quebrar essa resistência, que lá fora já foi quebrada pelo menos (um pouco) mais...”

HS –“Olhe que não muito...eu vivi na França cerca de 20 anos, na França, na Suíça e na Bélgica e devo dizer que a cultural geral lá fora não é muito diferente da nossa...”

MM –“Cultura geral em si, concordo. Estava a dizer um bocado a abertura para as artes, para a criatividade, para frequentar espaços diferentes e vir, enquanto turista, ver coisas novas.”

HS –“Mas são faixas culturais muito específicas. São ligadas realmente com a engenharia, sei lá, desde que sejam ensino superior...normalmente as pessoas gostam de ter um quadro em casa ou visitar uma exposição, já a esse nível. E aqui essa população é só de 2 ou 3%.”

MM –“Eu entendo que, por exemplo no meu caso, enquanto criador, eu acho que parte do meu trabalho é tentar visitar, conhecer, explorar este tipo de intervenções. Sejam elas artes plásticas, seja teatro, seja o que for. Não dá para tudo, obviamente, mas sempre que há possibilidade, tentar ir ver para conhecer um bocado mais porque no futuro pode enriquecer. Esse conceito é que, (eu), acho, que é pertinente de transmitir,

no sentido em que as pessoas para serem bons profissionais, também precisam disto, e nota-se que aqui, pelo menos no nosso norte, há um bocado essa resistência. Por exemplo, no Porto acho que já há mais abertura a isso.”

HS – “Bem, também digamos, a capacidade populacional é outra.”

MM – “Sim, sim, certamente. São realidades completamente diferentes. (...) Mas vejo por exemplo uma grande diferença, temos aqui 9 mil habitantes, e posso estar a dizer uma barbaridade, mas vejo uma diferença muito grande entre Cerveira e Viana... Viana que tem 100 mil habitantes e penso que Cerveira tem mais dinamismo (...).”

HS – “Sabe uma coisa, vou dizer-lhe o que se passou aqui e que, agora, por acaso, é um tema polémico porque é possível que haja alguma dificuldade no futuro aqui para a Fundação. A abertura, digamos, da Câmara a esta área artística deveu-se, efetivamente, a um fenómeno do pós 25 de abril, em que havia uma necessidade de mudança muito grande, foi em 78, 4 anos depois do 25 de abril, ainda estava cá um presidente que tinha sido nomeado pelo governo provisório na altura, a primeira Bienal ainda foi com ele, chamava-se Engenheiro Lemos Costa, esteve cá 2 ou 3 anos, salvo erro. Entretanto houve eleições e foi eleito outro (presidente). O facto de aqui haver dinamismo, é que houve até agora uma instituição privada, foi o caso da associação projeto, em que não tinha de dar contas a ninguém, não estava sujeita a nenhuma regra específica e a Câmara financiava, e podia fazer o que quisesse, entre aspas. Não é que pudesse fazer imensas coisas, mas tinha a liberdade de o fazer e portanto hoje, para fazer alguma coisa numa instituição pública como é (a Fundação), é preciso requerimentos, concursos, ir para uma plataforma do governo saber se há alguém desempregado que tenha competência para vir para cá, etc.. Quer dizer, ao fim de três meses consegue-se contratar alguém, enquanto que uma entidade privada diz “vem cá trabalhar um mês e pago-lhe X”, (ele) vem, vai-se embora e acabou. O que quer dizer que em Viana quem é que trabalha? Há algumas associações privadas mas não têm dinheiro o resto é a câmara, o instituto Politécnico, é tudo estado e portanto sempre limitado (...) não pode fazer concursos assim à balda...”

MM – “Claro, Claro... Procurando ser ainda um bocadinho mais polémico – em Viana, acha que uma coisa deste género tinha potencial?”

HS – “Lá está, depende do interesse político. Nós tivemos a sorte de ter alguém que apostava na Bienal e pôde dar a crescer porque a Câmara acompanhou e financiou, deu condições físicas e apoios técnicos também quando foi preciso, pessoal da câmara, portanto, se a Câmara de Viana fizer isso, consegue muito mais do que nós, tem um público muito mais variado e mais culto até, é uma questão política (...).”

MM – “Pois lá está, como estava há bocado a dizer, o principal rendimento ou a principal fonte de riqueza disto é trazer malta para aqui, cada vez mais criativa, cada vez mais culta e trazer o turismo para aqui...”

HS –“Claro, claro. E devo dizer que, atualmente, no concelho há cerca de quinze artistas que têm cá residência. Uns vivem cá, poucos, mas a grande parte tem cá oficinas, ateliers e vem cá trabalhar, ao fim de semana, férias...”

MM –“Artistas nacionais ou...?”

HS –“E estrangeiros. Temos cá o Zadok, por exemplo, é um homem internacional, tem obras desde os Estados Unidos até ao Japão, Singapura, etc. É autor da escultura do cervo (ali) à entrada da Vila. (...) Comprou uma casa cá, fez obras e tem uma residência, passa uma parte do ano. Essas coisas vão crescendo desde que haja, por um lado, uma aposta política. É necessário mais do que o dinheiro para ver crescer uma coisa deste género...”

MM –“Não é só a questão financeira...”

HS –“Não, há as questões físicas, o apoio técnico...”

MM –“...uma mão amiga que estende o braço e apoia e ajuda, pois claro, dá um suporte...”

HS –“Gente que vem (lá) do Alto-Minho, quer fazer alguma coisa e vê-se à rasca para arranjar um transporte. Precisa de pôr (lá) uma escultura, se for grande quem é que paga o transporte? (...)”

MM –“Os produtos “endémicos” aqui da zona, o turismo...ou aliás, as pessoas têm orientação para usar o artesanato, aquelas coisas mais tradicionais aqui da zona?”

HS –“Aqui da zona...quer dizer, o pouco artesanato que há, já morreu. A maior parte já morreu (...). O pouco artesanato que há, no fundo, é o que eles vêm cá buscar, entre aspas, vêm cá conhecer, mas são sobretudo a serra, a montanha, o rio, quero dizer, a natureza. É a grande atração turística que temos. Embora estas Câmaras também tivessem feito outra coisa muito importante, que é o caso do Castelinho do Parque de Lazer, não sei se já viu...”

MM –“Sim, sim.”

HS –“Pronto, isso traz muitos turistas ao fim de semana, sobretudo espanhóis. Depois o Aquamuseu também traz muita gente de fora, portanto algumas iniciativas...”

MM –“Mas isso é engraçado porque vê-se, e o professor está agora a confirmar, mais malta do outro lado do rio do que propriamente daqui.”

HS –“É, porque realmente o local foi muito bem explorado e vai ser alargado agora. Foi uma aposta do antigo presidente e (realmente) resultou muito bem. Assim como agora, a pista ciclista ou a ecovia, que vai ser inaugurada até Valença, para que por todo o rio acima se possa andar a pé ou de bicicleta nesse percurso de 15km, são coisas que valem a pena apostar.”

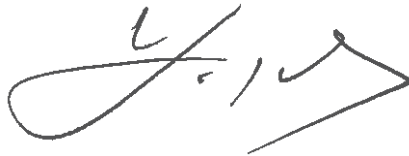
MM –“Exato, exato.”

HS –“Agora, paralelamente, nas artes não há muitas Câmaras que apostem, não é? A não ser nestes casos assim, de chamar uma escultura monumental que atraia a atenção e marque. É prestigiante, digamos.”

MM –“Exatamente. Professor agradeço-lhe imenso, não roubo mais o seu tempo porque tem uma vida muita ocupado. (risos) Muito obrigado.”

HS –“De nada.”

Atesta a entrevista transcrita o Exmo. Sr. Professor Henrique Silva,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'H. Silva', with a stylized flourish at the end.



VII World Congress on Communication and Arts WCCA'2014

"

Prezado(s) Prof(s). Manuel Rivas

Nós temos o prazer de informar que seu resumo *As não cidades: o que poderia ter sido e não foi* foi revisado pelo comitê técnico científico e foi aceito para apresentação no WCCA 2014, e para publicação nos Anais.

Embora o modelo de formatação do artigo esteja disponível em nosso web site em: <http://www.copec.org.br/wcca2014/>, estamos enviando atachado uma copia para sua conveniência. Por favor, siga as instruções no modelo e submeta o artigo através da home-page até 30 de Novembro. Por favor, envie o recibo do pagamento da taxa de publicação por e-mail: wcca2014@copec.org.br (preferivelmente) até 30 de Novembro

Nós gostaríamos de enfatizar que mesmo se o artigo estiver em outra língua que não seja o Inglês o abstract dentro do artigo deve estar em Inglês e o Título do Artigo deve estar na mesma língua na qual o artigo for escrito.

Infelizmente, nós não poderemos publicar nenhum artigo que não esteja de acordo com a formatação exigida no modelo, ou que não tenhamos recebido o pagamento da taxa de publicação.

Esperamos receber seu artigo e encontrá-lo no Portugal, em Abril.

Novamente, agradecemos por sua contribuição ao WCCA 2014.

Atenciosamente,

Prof. Dr. Claudio da Rocha Brito
General Chair of WCCA 2014
VII World Congress on Communication and Arts
Email: wcca2014@copec.org.br
Homepage: <http://www.copec.org.br/wcca2014/>

AS NÃO CIDADES: O QUE PODERIA TER SIDO E NÃO FOI

Manuel Rivas¹, Adriano Ribeiro², Micael Miranda³, Nelson Sampaio⁴, Nuno Faria⁵

Abstract — *Cities are living organisms; they are born, grown, setting their identity's throw time. Today cities are also a promotional tool to attract investors and visitors, something that distinguishes them from other cities. Viana do Castelo, is a coastal city with centuries of history were lies a lot of her identity to tell. So why not find in those historical elements, with the support of three-dimensional modeling tools, and give life to projects that have been lost or never materialized to show a reality different from what we know, an identity hidden in history. Based on records of what urban structure could have been, we can see a virtual reality, completely different of the real modern city. The augmented reality tools allows accurate modeling of buildings, making it possible to show this new vision of urban life, on a mobile phone or other equipment, with vast technical and recreational potential.*

Keys Words — 3D, Androi, Cities, Mac, QR Code

AS NÃO CIDADES

Ao se falar da identidade de uma cidade, o senso comum e a nossa própria imaginação leva-nos a viajar para as cidades que a cultura popular define como os dogmas do tema. Paris, Londres, Nova Iorque, um vasto leque de locais, saltam à nossa imaginação. O conceito de identidade da cidade é muito vasto, mas pode-se facilmente concluir que a sua cultura local, a arte que se respira ao chegar a um determinado espaço, a própria postura e relação dos seus habitantes para com as suas estruturas urbanas, bem como a sua história, são em essência os pilares para a definição da identidade da cidade.

Como têm já alguns autores vindo a defender, a cidade um pouco à nossa imagem, será certamente um organismo vivo, nasce, cresce, define-se ao longo da sua vida, a sua identidade depende das escolhas que se tomam, quer a nível socio/cultural, económico ou político. Os ambientes que se criam e a forma como se desenvolvem e interagem com os utilizadores, fazem-se experimentar de forma diferente por cada pessoa, que desenvolve uma relação com o espaço, um registo de memória que poderá

despertar um sentimento de pertença, um conforto próprio de acordo com a sua própria personalidade. A noção e definição é formalizada na forma do projeto de uma cidade. Traduzem-se na formalização das ruas e dos próprios edifícios e demais equipamentos urbanos essa mesma valorização cultural. Será compreensível e inevitável que alguns desses registos urbanos se percam ou nunca cheguem a ser concretizados ao longo da história, por se tornarem obsoletos ou simplesmente por terem dado lugar a novas necessidades com novos equipamentos.

A cada intervenção a identidade da cidade muda ligeiramente, algo antigo se perde e algo novo nasce. Mas inevitavelmente perdem-se memórias pessoais e coletivas, perdem-se pequenos fragmentos da história e aqueles projetos que nunca chegaram a concretizar-se perdem a oportunidade de desempenhar uma das suas mais importantes funções a contribuir para a definição da identidade urbana, para com os seus habitantes e visitantes.

As cidades, ou no caso as não cidades são registos do que a estrutura urbana poderia ter sido, um rumo que poderia alterar completamente a visão e identidade atual da cidade. Os espaços e edifícios são projetados com o objetivo de corresponder a necessidades sociais e organizacionais mas são geralmente aplicadas de forma emotiva e em constante mutação, que inclui princípios como a nossa herança aliada ao nosso património. A cidade assume nos dias de hoje também uma ferramenta promocional para atrair investidores e visitantes, algo que as distinga das demais urbes. As não cidades são ferramentas promotoras dos projetos que se perderam ou nunca foram materializados, elementos puros e intuitivos de uma imagem paralela do que poderia ter sido a identidade urbana, uma dicotomia da contemporaneidade.

Com recurso às inovações tecnológicas como o caso das ferramentas de desenho técnico assistido por computador, bem como e principalmente as ferramentas de modelação tridimensional é possível a reprodução realística dos espaços urbanos. Tais ferramentas permitem criar cenários virtuais, acessíveis a qualquer pessoa, traduzindo-se numa mais-valia com amplas aplicações turísticas e promocionais bem como um elemento de apoio à

¹ Manuel Rivas Gúlias, Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Doutorado em Arquitetura e coordenador/orientador do projeto Viana 3D, Avenida do Atlântico | 4900-348, Viana do Castelo, mrivas@estg.ipv.pt

² Adriano Ribeiro Gonçalves aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D Avenida do Atlântico | 4900-348, Viana do Castelo, Portugal adri_ribeiro7@hotmail.com

³ Micael Ventura Miranda, aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Avenida do Atlântico | 4900-348, Viana do Castelo, Portugal, micaelmirandadesign@gmail.com

⁴ Nelson Filipe Parente Sampaio, aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Avenida do Atlântico | 4900-348, Viana do Castelo, Portugal, sampaio_222@hotmail.com

⁵ Nuno Daniel da Silva Faria, aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Avenida do Atlântico | 4900-348, Viana do Castelo, Portugal, nunodsfaria@gmail.com

investigação e análise na ótica do design, arquitetura e urbanismo.

As potencialidades desta inovação tecnológica permitem o acesso por qualquer sistema operativo Android ou Mac, desde telemóvel, tablet ou qualquer outro equipamento equiparável, tornando-se evidentes as potencialidades na divulgação de informações. Facilmente acessíveis, estas aplicações permitem por exemplo a implantação através de marcadores próprios dos edifícios pensados ou já demolidos em determinada área da cidade, criando toda uma nova forma de turismo.

Com a modelação de imagem em realidade aumentada, será possível analisar e compreender alguns elementos que definem a identidade da cidade, formalizar estudos dos vários componentes que constituem a urbe, podendo inclusivamente ser base de estudo para intervenções futuras na rede urbana ou simplesmente um arquivo histórico digital, com aplicações turísticas e lúdicas.

EDIFÍCIO TRIBUNAL – UM ESTUDO DE CASO, AV. COMBATES GRANDE GUERRA

Viana do Castelo, originalmente denominada de Viana da Foz do Lima, é uma cidade cujas origens remontam à ocupação humana no período Mesolítico, do qual sobrevive ainda a citânia de Santa Luzia, cidadela pré-romana no cume da montanha com esse nome. Ao longo da história à imagem das demais povoações de características medievais desenvolveu-se cercada por fortificações nas imediações do rio, assumindo uma forma arredondada com os poderes administrativos e religiosos locais ao centro, e ligações estabelecidas com as portas da cidade e o próprio rio, por questões comerciais e militares. A reconhecida importância estratégica, quer a nível militar como comercial leva a monarquia a investir na cidade, recebendo a carta de foral pela mão de D. Afonso III, a 18 de Julho de 1258, passando a assumir o nome de Viana do Castelo até aos dias de hoje. Por essa altura lançaram-se fruto da prosperidade comercial várias iniciativas em prol da estrutura urbana como exemplo a torre da Roqueta, uma torre defensiva contra piratas e invasores galegos e do norte de africa, que mais tarde se expandiu para o forte de Santiago da Barra.



FIGURA 1
MODELAÇÃO TRIDIMENSIONAL DO EDIFÍCIO NÃO CONSTRUÍDO

A prosperidade nas trocas marítimas com o norte da Europa, nomeadamente com a exportação de vinho, frutas e sal, e a importação de tecidos, tapeçarias e mais tarde talheres e vidro, desperta o interesse da rainha D. Maria II, que concede alvará à Associação Comercial de Viana do Castelo em 1852, naquela que é, na atualidade, a 4ª entidade patronal mais antiga do país.



FIGURA 2
TRIBUNAL JUDICIAL DE VIANA DO CASTELO, ANO 2013

Em finais do Séc. XIX com a construção de várias infra estruturas como as ligações de caminhos-de-ferro e a construção da icónica ponte metálica (1877), por Gustavo Eiffel e Théophile Seyrig e um ano mais tarde a estação de Caminhos de Ferro, pelo Eng. Alfredo Soares, no local onde outrora se encontrara o convento de São Teotónio, dos Cónegos Regrantes de Santo Agostinho, fundado em 1631, estabelecem-se as ligações terrestres formais que ligavam a cidade ao resto do país e Espanha. Em 1917, investe-se na criação da Avenida dos combatentes da Grande Guerra, com o objetivo de criar um eixo de circulação que ligasse a estação de comboios e a frente fluvial. Esta avenida traduz-se num elemento revivalista, com o objetivo de aliviar o fluxo viário e o acesso ao centro da cidade. Com fachadas que se faziam e fazem ainda nos dias de hoje demarcar por

edifícios do estilo Arte Nova e Modernismo, albergando vários edifícios institucionais e serviços diversificados. Nessa área desenvolveram-se várias propostas projetuais como é exemplo um edifício com influências no período de transição entre a Arte Nova e o Modernismo, cuja implantação estaria prevista no local onde atualmente existe o Tribunal Judicial de Viana do Castelo, inaugurado a 28 de Junho de 1959.

Originalmente designado como um prédio de rendimento, o imóvel era composto por rés-do-chão, três pisos e uma torre, tendo sido projetado em meados da década de 50 desse século, num período de transição entre o movimento Arte Nova e o movimento Moderno. Composto por fachadas sóbrias de amplas varandas, apresentava à imagem de vários edifícios do período do estado novo, uma imagem de imponência, com alguns apontamentos em pedra e demais fachada em tons claros, despida de decoração. No piso térreo verificavam-se áreas com amplos panos de vidro, para a exploração de estabelecimentos comerciais. Em frente pilares que se prolongam até ao último piso, revestidos do solo ao 1º andar em mármore de tom azulado claro, e nos demais pisos em revestimento de cantaria. Aos demais pisos do edifício reservaram-se funções habitacionais, com o apoio de escadas principais e de serviço. As fachadas limpas teriam como decoração apenas os portões principais e de serviço bem como guardas de varanda em ferro forjado, complementadas com os elementos de vidro que preenchiam os vários alçados. No topo do edifício existe uma torre, a encimar uma das escadarias principais, como elemento enriquecer, decorado a cantaria em fileiras verticais, estabelecendo a relação com as cornijas também em cantarias aplicadas na cobertura. A cobertura assente em estrutura de pinho, aplicam-se telhas tipo Marsella, estabelece um contraste com os tons claros das fachadas, por forma a desenvolver uma imagem à data tida como sóbria e nobre.

Um pouco à imagem do edifício original idealizado para implementar no extremo norte da Avenida dos Combatentes da Grande Guerra, o tribunal judicial de Viana do Castelo assume um projeto despido de elementos decorativos à exceção do elemento escultórico no topo do edifício com referências institucionais e dos motivos orgânicos sobre as portas e janelas, uma liberdade arquitetónica fora da sua época.

Com acesso aos desenhos técnicos originais foi possível modelar a volumetria do edifício de uma forma rigorosa, permitindo que se estabeleça uma correlação visual com o edifício atualmente existente nesse local. A implantação do edifício original poderá ser perfeitamente possível, com a instalação de um plugin simples quer no smartphone ou qualquer outro equipamento tecnológico equiparável, utilizando-se um simples código QR ou um marcador próprio para o efeito. Essa ferramenta permitiria por exemplo visualizar o edifício no local original através do ecrã do equipamento e inclusivamente poder observá-lo em

realidade aumentada os seus pormenores construtivos nos vários ângulos.

REFERENCIAS

- [1] Reis, Hugo de Amorim “Evolução da estrutura urbana de Viana do Castelo - Factores de transformação e elementos de continuidade”, Universidade Fernando Pessoa Faculdade Ciências e Tecnologias, Porto Outubro 2008
- [2] Fernandes, Mário Gonçalves, “Viana do Castelo: obras públicas e evolução do espaço urbano (1855-1926)”, *Revista da Faculdade de Letras – Geografia I*, Vol. VII, 1992, pp. 65-162

[Imprimir](#)[Fechar](#)

FW: [BAC] Submission Acknowledgement

De: Manuel Gulas (mrivas@estg.ipvc.pt)
Enviada: terça-feira, 4 de Novembro de 2014 15:57:29
Para: Adriano Ribeiro Design (adrianoribeirodesign@gmail.com); Micael Miranda (micael_miranda@hotmail.com) (micael_miranda@hotmail.com); Nuno Faria (nunodsfaria@gmail.com) (nunodsfaria@gmail.com); Nelson Sampaio (sampaio_222@hotmail.com) (sampaio_222@hotmail.com)

C'est en anglais, s...

Arquit. Manuel Rivas Gulas
Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Instituto Politécnico de Viana do Castelo
Telefone: +351 258 819 700
Fax: + 351 258 827 636
<http://www.estg.ipvc.pt/>
mrivas@estg.ipvc.pt

----- Mensagem original -----

De: Esteban Fernández-Cobián [mailto:boletinacademico@gmail.com]
Enviada: martes, 04 de noviembre de 2014 15:56
Para: Manuel Gulas
Assunto: [BAC] Submission Acknowledgement

Manuel Rivas Gulas:

Thank you for submitting the manuscript, "EL CONVENTO DE SŪO FRANCISCO DO MONTE: UNA RECONSTRUCCIŒN VIRTUAL." to BoletŒn AcadŒmico. Revista de investigaciŒn y arquitectura contemporŒnea. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL:

<http://www.boletinacademico.com/index.php/BAC/author/submission/143>

Username:

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Esteban Fernández-Cobián

Boletín Académico. Revista de investigación y arquitectura contemporánea

www.boletinacademico.com

EL CONVENTO DE SÃO FRANCISCO DO MONTE: UNA RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL.

Introducción.

El siguiente trabajo, realizado por alumnos licenciados en *Design de Ambientes* y actualmente inscritos en el Master en Design Integrado¹, forma parte de un proyecto denominado: Viana 3D, que busca, a partir de los programas de realidad virtual, mostrar la ciudad de Viana do Castelo desde diferentes ámbitos; uno de los cuales es la reconstrucción de edificios, que por su importancia histórica y/o por la polémica creada por su desaparición merecen ser reconstruidos para que las nuevas generaciones tengan constancia del patrimonio que existía.

La reconstrucción del Convento de *São Francisco do Monte* se encuadra dentro de este ámbito, se trata de un proyecto ambicioso desenvuelto en tres fases. En esta primera fase (aquí presentada), apenas, será levantado volumétricamente todo el conjunto arquitectónico aplicando técnicas de realidad aumentada que nos permitirán tener una idea aproximada del esplendor que esta edificación tuvo en el pasado; al mismo tiempo que permitirá analizar las características propias de los templos franciscanos (diferentes divisiones/partes que componían el convento). En una segunda fase se prevé la reconstrucción del interior del convento, en base a escritos existentes que enumeran la composición del mobiliario presente en San Francisco. En la tercera, y última fase, serán colocados los árboles y cultivos realizados en aquella época, de forma a que en el final del proyecto exista una visión global de cómo era la vida monástica en el s. XVI.

De propiedad del *Instituto Politécnico de Viana do Castelo* se trata de un edificio con un proyecto de rehabilitación (realizada por la propia institución) que por diversos motivos no ha podido ver la luz, por ello se propone esta reconstrucción virtual que permita, no sólo, no caer en el olvido una de las construcciones religiosas más importantes de la ciudad de Viana do Castelo, como que permita una aproximación a la realidad conventual que aquella época, teniendo, siempre, como base las nuevas tecnologías de realidad aumentada que permitirán una mejor comprensión del espacio y de las características específicas de esta construcción.

Breve historia del convento de San Francisco del Monte.

Después de la fundación de los monasterios de Cerdal y de la *Insua* en Valença y Caminha respectivamente, D. Gonzalo Mariño² al finalizar las guerras de Castilla con Portugal abandonó las armas y se trasladó desde Roma a Portugal³, para fundar junto a cinco compañeros, en julio de 1392, del primer convento que se establece en Viana do Castelo: el Convento de San Francisco del Monte. Localizado en la *Freguesia*⁴ de Ablheira, se trata de un convento rural localizado en la ladera, Este, del *Monte de Santa Luzia* que preside la ciudad.

De vida austera los franciscanos construyeron, inicialmente, una capilla y una única celda al lado de la *Fuente do Ligio*, allí existente, a la muerte del fundador, Fray Gonzalo Mariño, en 1400 es enterrado en la capilla. Se suceden las obras habiendo constancia de diversas intervenciones durante el s. XVI quedando pocos vestigios de las mismas, apenas algunas puertas y la estructura del claustro (Fig. 01). En 1590 se produce una importante remodelación en la iglesia primitiva con la construcción del Coro Alto (Fig. 02).

En 1584 hubo una importante reforma, gracias a la contribución de diversas personalidades, que incluye la creación de un segundo piso, proyecto autoría de Fray Francisco de São Boaventura. En 1612 se inician las obras del *Convento de Santo António dos Capuchos* muy próximo a la ciudad de Viana quedando el *Convento de São Francisco* reducido a una función de oración, esta actividad se mantuvo en este local hasta que en 1625 se trasladó el último novicio al nuevo convento urbano. A pesar de no contar con presencia habitual diversas obras y sepulturas fueron realizadas en los muros del viejo convento. Siguió periodos de decadencia hasta que en el s. XVIII cayó en ruinas siendo reedificado en 1751 acabando dichas obras en 1759.

Con la extinción, forzosa, de las órdenes religiosas en 1834 el convento es abandonado. En la década de los años 50 el convento es comprado en subasta pública por D. Luís Bravo de Abreu e Lima, en los años 20 del s. XX es heredado por Dña. Maria Luisa Malheiro de Távora Castro Feijó, que contrató un casero para cuidar la propiedad. En 1954 la DGEMN⁵ elabora un informe sobre la situación del mismo y presenta una presupuesto para su mejora. Con la salida del casero en 1966 el convento queda definitivamente abandonado, sufriendo a lo largo de los años numerosos pillajes que mermarían su patrimonio. En 1987 la propietaria junto con su hijo Ruin Feijó ante la falta de medios para mantener el inmueble lo donan a la Santa Casa da Misericórdia que en 1999 lo pondrá a la venta, en 2001 será comprado por su actual propietario el *Instituto Politécnico de Viana do Castelo* que pretendía transformar el antiguo convento en la sede de la *Associação dos Politécnicos da Região Norte* y de los *Centros de Competência*.

Características del Convento de San Francisco del Monte.

Edificio con características góticas, manieristas y barrocas, de construcción inicial medieval las remodelaciones de los siglos XVI y XVIII han alterado, significativamente, su estructura inicial.

Situado, como ya se ha referido, en la ladera de la montaña el acceso a la cerca se realizaba en una cota inferior, al atravesar el portal, flanqueado por pilares de granito, un camino empinado y empedrado lleva al visitante a la entrada del recinto conventual presidido por un gran portal con un arco de medio punto, con columnas dóricas y con tres estatuas que coronan el mismo, en el centro la imagen de *São Francisco* y a los lados, de menor dimensión, las de *São Pedro Alcântara* y *São António* (Fig. 03).

Una vez atravesado este portón existe un patio presidido por un crucero, con una base de cuatro escalones, destruido por la caída de un eucalipto en 1979. Se encuentran abiertas al mismo tres capillas: la de *Santa Maria Madalena*, la primera y más pequeña con cubierta a dos aguas, a continuación la dedicada a *São Pedro de Alcântara* de mayor tamaño, ambas derruidas. Enfrentadas a estas se encuentra un pequeño oratorio dedicado a *Nosso Senhor da Prissão*, de planta rectangular y cubierta a dos aguas y bastante bien conservada (Fig. 04).

Enfrentado al portalón de entrada se encuentra un edificio: la *Galilé*⁶ o Nártex de dos pisos. El acceso al piso superior (con salida a la parte superior del terreno) se realiza a través de una escalera exterior de un solo lanzo, en la fachada se encuentran dos ventanas flanqueadas por el Blasón Heráldico, que reza, según describe D. Francisco José Carneiro Fenandes:

*Esta casa mandou fazer Sebatiam Pinto Robin Sotomayor Fidalgo da casa real, coronel de infantaria do regimento de Viana, padroiero deste convento*⁷.

El piso térreo, abierto con tres arcos de medio punto sobre columnas toscanas (Fig. 05), alberga en su interior: a *Capela do Senhor dos Passos*, así como, un espacio para los monjes poder sentarse a resguardo de la intemperie. A través de este se accede, lateralmente, al interior de la iglesia por debajo del coro. Esta, con estructura manierista y de planta rectangular, presenta una clara diferenciación entre la nave y el altar mayor, más estrecho, acentuada en el exterior por la diferencia volumétrica entre ambas, mayor la nave que el altar mayor.

Otros elementos importantes son: el claustro, de planta cuadrangular, con el piso inferior dividido por cuatro vanos arquivados, sobre pilares lisos e capiteles jónicos (Fig. 06). Son también visibles las dos escaleras que ligaban la planta baja con las dependencias de la parte superior (celdas), la principal, *Escada Regra*⁸, y la escalera de los Maitines⁹ (Fig. 07-08). Son reconocibles también la *Via Sacra*¹⁰ (Fig. 09) y la sacristía con un maravilloso lavabo en piedra datado en el s. XVIII (Fig. 10).

La gran chimenea (Fig. 11) marca como un hito, el espacio destinado a la cocina. En la estancia continua se encuentra el refectorio donde destaca el maravilloso espacio destinado a la lectura (s. XVIII). En cuanto los monjes se alimentaban, uno de los hermanos procedía a la lectura usando el asiento y el atril en piedra en cuanto un ventanuco redondo permitía la entrada de luz por el alzado Norte, a la izquierda del lector (Fig. 12).

El piso superior destinado a las celdas de los monjes se encuentra totalmente destruido, apenas las paredes exteriores permanecen en pie. Por antiguos escritos se sabe que existía un número aproximado de veinte dependencias para el descanso de los monjes franciscanos.

Contribución de la realidad virtual y aumentada y realidad virtual

La idea de establecer un puente entre ambientes virtuales y la realidad aumentada ha ido adquiriendo adeptos en el universo técnico de la arquitectura y del urbanismo. A día de hoy el recurso de herramientas informáticas como herramientas de comunicación se ha vuelto cada vez más relevante y más multisectorial.

El abordaje de ambientes concebidos en realidad virtual, permiten la observación, manipulación y mismo la interacción con estos escenarios. Tales posibilidades permiten experimentar la realidad no construida y abre la puerta para la hipótesis de la interpretación tanto del mundo real como del mundo imaginario o histórico. El desenvolvimiento de un escenario interactivo, no estático en cuyas texturas los materiales y las volumetrías presentan un realismo equiparable al físico, permite presentar un sistema de comunicación visual extremadamente rico que coloca de forma explícita toda la base documental que lo fundamenta y fundamentalmente pretende ser educador y esclarecedor de una forma simple.

Si es plausible la manipulación de un espacio virtual para la comunicación de un proyecto, también es posible aplicar esta premisa en la comunicación de un elemento histórico, edificio finito o incluso en un sistema urbano, cualquiera que sea la escala. Se añade ahora la posibilidad de conferir a este sistema tecnológico las funcionalidades de la realidad aumentada, la posibilidad de interpretar el objeto de estudio en la palma de la mano, sobre la mesa de trabajo o mismo en una escala más amplia implantada en un área geográfica específica. Un local donde estaría, por ejemplo, cualquier monumento hace mucho perdido por la historia.

El aumento de la popularidad de la realidad aumentada es visible hoy en día fundamentalmente por la capacidad de procesamiento de los equipamientos personales, como por ejemplo, teléfonos móviles y *tablets*. Estos dispositivos, cada vez más accesibles y más potentes permiten compartir información, vía internet, dejando de ser necesario estar delante de un ordenador para experimentar las potencialidades de la realidad aumentada.

Conclusión

La coyuntura económica actual no permite la preservación de todo el patrimonio histórico. La realidad social, ora por factores económicos ora por la imposibilidad del factor tiempo, potencia su bienes y recursos en las necesidades inmediatas. Los elementos pueden ser documentados lo mejor posible pero pocas veces preservados en su esencia primogénita, en este ámbito, la importancia de una colaboración armoniosa entre las herramientas de realidad virtual y la realidad aumentada, pueden asumir un papel enriquecedor para la documentación de este patrimonio. Una plusvalía para la preservación de la memoria cultural de un pueblo, a través de la creación de un registro gráfico y/o digital que sirva de base para el conocimiento.

Pensemos en un sistema urbano que en a los largo del tiempo lo llevó a su desaparición o que su estructura original se ha perdido por la degradación o mismo por una recualificación. Sería excelente que la sociedad tuviese recursos para dedicarlos a la reconstrucción y preservación, fiel, de los monumentos, aunque resulta imposible. La conservación de nuestro patrimonio cultural acarrea un gran esfuerzo financiero, en el que la realidad aumentada puede adquirir un papel predominante, no como sustituto, sino como enriquecimiento para el patrimonio local, nacional y mismo de relevancia cultural para la propia humanidad.

Con los recursos adecuados la manipulación de un espacio virtual será ciertamente delicada a nivel económico. Además de este importante factor el tratamiento y corrección de materiales, pormenores arquitectónicos o artísticos será más fácil usando un ambiente virtual, cuya comunicación es fundamentalmente simple y editable. La introducción de estas herramientas digitales es un factor de enriquecimiento cultural por la posibilidad de compartir y de visualización globalizada, por la gran fidelidad que es capaz y por su capacidad de complementarse mediante la progresión en el estudio. Estos sistemas facilitan a nivel técnico la experimentación de determinadas hipótesis científicas que por vía del análisis virtual podrán ser viabilizadas, descartadas o mismo completadas.

La modulación tridimensional de un sistema arquitectónico con valor cultural y patrimonial presupone un análisis cuidado de su morfología y una fundamentación documental que sea lo más fiel posible del original. En este sentido la manera de asegurar esta aproximación a la realidad (del convento) pasa por la observación directa, fundamental para comprender, a partir de la estructura existente, las diferentes fases e intervenciones realizadas en la edificación. Se generan, por lo tanto, registros varios con la interpretación de los diferentes volúmenes, asociándolos a su utilidad en cuanto actividad, se realizan registros fotográficos y se investigan registros históricos.

Todo este trabajo de campo unido a la investigación histórica del propio conjunto conventual y al análisis de la estructura religiosa de la época, nos permite iniciar una organización volumétrica,

transformando toda esta información en un modelo coherente: *O Convento de São Francisco do Monte* (Fig. 14).

A virtual reconstrucción of Saint Francis of the hill convent

Palabras Clave: Viana do Castelo, Arquitectura religiosa, Convento, Franciscanos, Realidad virtual.

Key Word: City of Viana do Castelo; Religious architecture; Convent; Franciscan order; Augmented Reality

Resumen:

Imagínese la posibilidad de visitar un monumento histórico sentado en nuestro sofá y eventualmente a miles de kilómetros de distancia. Tener la posibilidad de visualizar y sentir con gran fidelidad cada pormenor constructivo y artístico de un espacio, todo esto a través de nuestro teléfono móvil o Tablet. El proyecto, Viana 3D, pretende con base en software recientes de modelación tridimensional y con el recurso posterior de herramientas multimedia en realidad aumentada, se pretende formalizar un ambiente 3D del Convento de *São Francisco do Monte* en su momento de mayor esplendor.

Apunte hacia el código QR y disfrute (Fig. 15).

Abstrac:

Imagine the possibility of visiting a historical monument, sitting on our couch and possibly even, thousands of miles away. Being able to visualize and feel very faithfully every constructive and artistic details of a space, all through your mobile phone or tablet. The project, Viana 3D aims to formalize a 3D environment of the Saint Francis of hill Convent "*São Francisco do Monte*" at its greatest splendour based on recent three-dimensional modelling software and the subsequent appeal of media tools as augmented reality.

Point to the QR Code and have fun (Fig. 15).

NOTAS

¹ Master con el que los alumnos de *Design de Ambientes* y *Design do Produto*, cierran su ciclo educativo en la *Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Viana do Castelo (Portugal)*

² Caballero Gallego de la ilustre Casa Condal de Altamira (España). *Cadernos Vianenses*, Tomo IV, 1980. Francisco José Carneiro Fernandes

³ Portugal, en esta época, reconocía al Papa de Roma Bonifacio IX, y no al Papa de Aviñón, Clemente VII.

⁴ La menor división administrativa existente en Portugal, equivalente a parroquias en otros países.

⁵ *Direcção General de Edifícios e Monumentos Nacionais*.

⁶ Espacio exterior, cubierto, que antecede a la entrada al templo e que permite a la comunidad reunirse estando protegida de los elementos climáticos adversos. En el caso de estas casas franciscanas constituye, igualmente un espacio de culto, pues posee una Capilla dedicada al Señor de los Pasos.

⁷ Esta casa la mandó hacer Sebatiam Pinto Robin Sotomayor hidalgo de la casa real, coronel de infantería del regimiento de Viana, protector de este convento.

⁸ Escalera que en los edificios conventuales o monacales liga la zona inferior del claustro con el segundo piso, los dormitorios. En el caso de los conventos de los capuchos, nacían en el *De Profundis* y finalizaban en el pasillo de los dormitorios. Al final de la misma una hornacina con una imagen de la Virgen, normalmente llamada Nuestra Señora de la Escalera.

⁹ Escalera que liga la zona de la Vía Sacra, adosada a la sacristía, con el corredor del Coro Alto, en el segundo nivel, permitiendo así a los frailes una ligación más rápida con la sacristía para poder oficiar los oficios.

¹⁰ Espacio que une la Capilla Mayor con la Sacristía, sirviendo de local de meditación para los monjes antes de entrar a la iglesia.

BIBLIOGRAFIA

AAVV, Conferencia de la Asociación Portuguesa de Sistemas de Informação. *A Tecnologia Multimedia no Registro do Património Arquitectónico*. Guimaraes: Universidad do Minho, 25-27 Outubro 2000.

de Abreu, Alberto et ál. *Dois anos de pesquisa em arqueologia medieval e moderna*. Viana do Castelo: Cadernos Vianenses, Tomo XIV, 1990.

de Abreu, Alberto et ál. *Viana: Cidade e Circunstâncias*. Viana do Castelo: Grupo desportivo e cultural dos trabalhadores dos estaleiros navais de Viana do Castelo, 1997.

Coutinho, Artur. *A cidade de Viana no presente e no passado: da Bandeira à Abelheira*. Viana do Castelo: Paróquia de Nossa Senhora de Fátima, 1998.

Fernades, Francisco José. *Convento de S. Francisco do Monte e Igreja do Convento de Santo António*. Viana do Castelo: Cadernos Vianenses, Tomo IV, 1980.

Gata, Miguel Ângelo Alves, *Tecnologia 3D aplicada à recuperação virtual de património histórico*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (dissertação para obtenção de grau de Mestre).

Novo, António. *Viana do Castelo: Imagens de outrora*. Viana do Castelo: Câmara Municipal de Viana do Castelo, 2008.

Méndez, Ricardo Brod; Reis, Ricardo Augusto da Luz. *Aplicação de Técnicas de Realidade Virtual em Estudos do Património Arquitectónico na Praça Central de Pelotas*. Rio Grande do Sul, Instituto de informática, 2000.

ILUSTRACIONES

Fig. 01.- Fotografía (n° 047098) del Claustro realizada por la DGEMN en 1945.

Fig. 02.- Fotografía (n° 0471029) del Coro Alto realizada por la DGEMN en 1945.

Fig. 03.- Portal de entrada al convento. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 04.- Fotografía (n° 0471096) del Patio realizada por la DGEMN en 1945.

Fig. 05.- Nártex. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 06.- Claustro. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 07.- *Escada Regral*. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 08.- Escalera de Maitines. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 09.- Vía Sacra. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 10.- Lavabo sacristía. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 11.- Chimenea de la cocina. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 12.- Púlpito de lectura. Fotografía del autor, 2013.

Fig. 13.- Axonometría con los elementos más importantes del convento.
Dibujo de los autores

Fig. 14.- Modelo 3D patio de entrada. Dibujo de los autores

Fig. 15.- Código QR (para visionar con el programa AR-media). Dibujo
de los autores



Fig. 01



Fig. 02



Fig. 03



Fig. 04



Fig. 05



Fig. 06



Fig. 07



Fig. 08



Fig. 09



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12

1. Capilla Stª Maria Magdalena
2. Capilla San Pedro Alcantara
3. Capilla Señora de la Prisión
4. Nartéx
5. Nave
6. Capilla Mayor
7. Escalera Maitines
8. Sacristia
9. Via Sacra
10. Refeitorio
11. Cocina
12. Despensa
13. Escaleira
14. Claustro
15. Casa del Capitulo
16. De Profundis

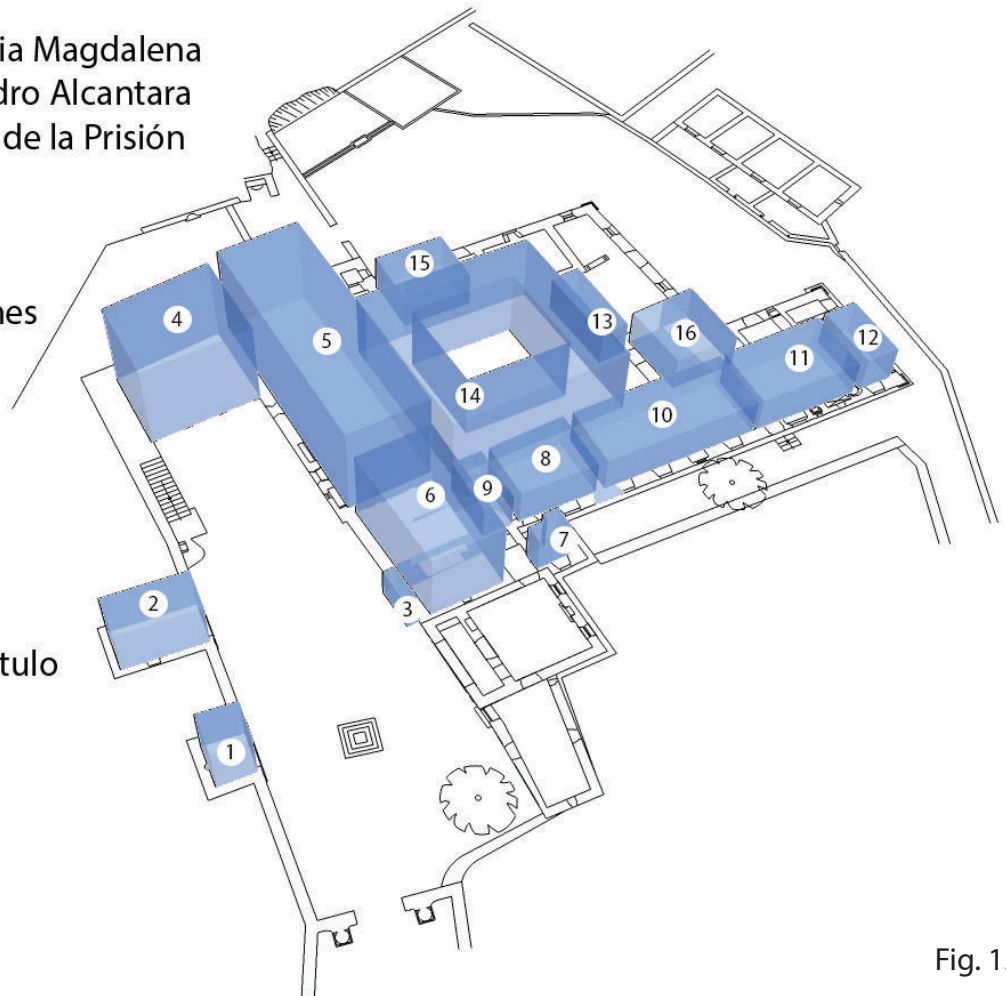


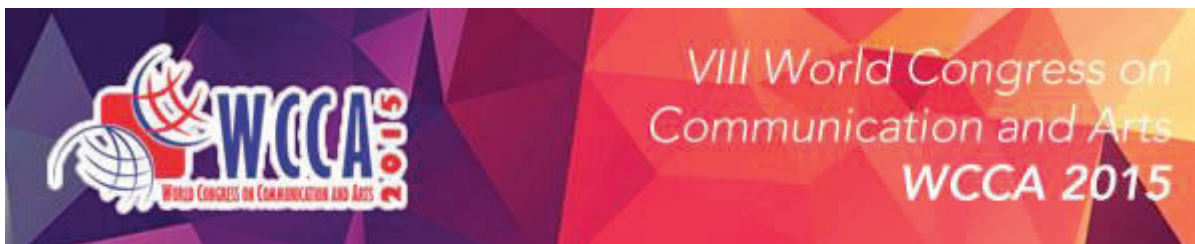
Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15



"

Prezado(s) Prof(s). Manuel Rivas

Nós temos o prazer de informar que seu resumo **PROJETO VIANA 3D: VEICULOS DE COMUNICAÇÃO PARA O PATRIMÓNIO CULTURAL** foi revisado pelo comitê técnico científico e foi aceito para apresentação no WCCA 2015, e para publicação nos Anais.

Embora o modelo de formatação do artigo esteja disponível em nosso web site em:

<http://www.copec.eu/wcca2015/>, estamos enviando atachado uma copia para sua conveniência. Por favor, siga as instruções no modelo e submeta o artigo através da home-page até 30 de Novembro. Por favor, envie o recibo do pagamento da taxa de publicação por e-mail: wcca2015@copec.eu (preferivelmente) até 30 de Novembro

Nós gostaríamos de enfatizar que mesmo se o artigo estiver em outra língua que não seja o Inglês o abstract dentro do artigo deve estar em Inglês e o Título do Artigo deve estar na mesma língua na qual o artigo for escrito.

Infelizmente, nós não poderemos publicar nenhum artigo que não esteja de acordo com a formatação exigida no modelo, ou que não tenhamos recebido o pagamento da taxa de publicação.

Esperamos receber seu artigo e encontrá-lo no Brazil, em Abril.

Novamente, agradecemos por sua contribuição ao WCCA 2015.

Atenciosamente,

Prof. Dr. Claudio da Rocha Brito
General Chair of WCCA 2015
VIII World Congress on Communication and Arts
Email: wcca2015@copec.eu
Homepage: <http://www.copec.eu/wcca2015/>

PROJETO VIANA 3D: VEÍCULOS DE COMUNICAÇÃO PARA O PATRIMÓNIO CULTURAL

Manuel Rivas¹, Adriano Ribeiro², Micael Miranda³, Nelson Sampaio⁴, Nuno Faria⁵

Abstract — *A city's culture, and even its own identity is linked to their organizational structures, a city that grows by its experiences, documented throughout history. Architectural and urban system's grow from this historical impacts. The preservation of our culture requires documentation of such phenomena as well as the preservation of the architectural and constructive treatment systems which are often associated with a high economic cost. We also often find that a particular architectural record, at least in its structural essence is eventually lost by the inevitability of time or any other factor that validate this outcome. The use of today's technologies bring together an affordable and within reach of all documentary basis. Using the augmented reality application that is developed under the Viana 3D project seeks to establish a cultural bridge between the everyday user, the technician, tourism and our own cultural heritage. An app that display's, in a virtual, but rigorous universe element, accessible for any user who has a smartphone or tablet connected to the Internet. An engine of interactive visualization and analysis of built environments in which real-time interactive multimedia applications are significant.*

Index Terms — *Augmented reality; Cultural preservation; Project Viana 3D; Sustainable; Technology vs Research;*

O PAPEL DA TÉCNOLOGIA

A tecnologia é um registo profundamente demarcado na sociedade atual. Diariamente vemos um evoluir de tendências, quer a nível da interação interpessoal, como também numa dimensão profissional, em que o recurso aos equipamentos portáteis com sistemas Android ou IOS, desempenham um papel fundamental na estrutura social e do próprio dia-a-dia.

Porém, numa dimensão profissional, verifica-se ainda, nomeadamente nas áreas das artes, arquitetura, engenharias, urbanismo e design, uma certa resistência e mesmo inércia em modificar certos hábitos, em detrimento das novas potencialidades tecnológicas. Com uma

reconhecida validade no dia-a-dia, quer profissional e/ou social, a tecnologia oferece novas formas de criar, com recursos e potencialidades apenas limitadas pela nossa imaginação. O recurso cada vez mais frequente em ferramentas digitais e métodos computacionais, tem vindo a convidar os profissionais a agilizar o seu processo criativo, de conceção e mesmo a própria forma de investigar e projetar.

O planeamento urbano, as intervenções e modelações desenvolvidas sobre a cidade, as análises científicas todas essas vertentes poderão encontrar numa base de dados digital, com aplicações diretas na prática turística e profissional, uma grande potencialidade e melhoria na relação com a própria indústria, podem traduzir-se como uma vantagem competitiva global e enriquecedora do setor.

A realidade aumentada, com recurso à modelação tridimensional, assume um papel de destaque, permitindo o desenvolvimento de condições para a melhoria do projeto individual com interesses globais para a cidade. Surgem potencialidades no estudo do enquadramento urbano, na leitura estética e criativa do projeto. O desenvolvimento e implantação de maquetas virtuais possíveis de ser analisadas em todos os ângulos, nos seus vários detalhes e circunstâncias. Por que não reconhecer na realidade aumentada um meio de analisar, catalogar e arquivar o património arquitetónico da sociedade? Criar uma base de dados digital acessível a toda a população, cujas aplicações permita a análise dos edifícios e seus autores para recurso de projetos de intervenção urbanísticos e arquitetónicos.

VIANA 3D – POTENCIALIDADES E OBJETIVOS

O Projeto Viana 3D, tem como objetivo promover uma simbiose entre a tradição e a inovação, potenciar capacidades de inserção de mercado, contribuir para a consciencialização e sensibilização do património material da cidade, contribuindo simultaneamente para o desenvolvimento económico do país.

A proposta entende assumir um papel de complemento aos arquivos administrativos, um veículo de comunicação para o património material local e um importante recurso municipal para os sistemas e políticas de

¹ Manuel Rivas Gulias, Professor Adjunto pelo Instituto Politécnico de Viana do Castelo, coordenador/orientador do projeto Viana 3D, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, mrivas@estg.ipv.pt

² Adriano Ribeiro Gonçalves aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal adri_ribeiro7@hotmail.com

³ Micael Ventura Miranda, aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, micaelmirandadesign@gmail.com

⁴ Nelson Filipe Parente Sampaio, aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, sampaio_222@hotmail.com

⁵ Nuno Daniel da Silva Faria, aluno Mestrado Design Integrado, Membro da equipa do Projeto Viana 3D, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, nunodsflaria@gmail.com

planeamento urbano. Coloca igualmente à disposição o estudo de projetos que nunca foram materializados ou foram já demolidos ou requalificados, como complemento ao estudo de obras de autor, um importante meio de investigação para académicos e entusiastas.

Essa plataforma on-line permite que sejam implementados automatismos nas tarefas de projeção e análise, resultando numa maior racionalização construtiva. Surgem potencialidades na forma de aplicativo para smartphone ou tablet, sendo que os sistemas operativos Android e IOS, permitem eventualmente com recurso à internet a visualização de uma forma extremamente simples deste serviço, permitindo ao profissional bem como ao visitante, a interpretação estrutural com recurso a desenhos técnicos e mesmo com volumes tridimensionais, colocados na plataforma, tornando-se possível conhecer a obra, o autor e demais obras, no próprio local ou em qualquer local do mundo, que de outra forma não seria possível. A mesma plataforma permite, na palma da mão, a simulação e análise dos edifícios e áreas urbanas, oferecendo o melhor conforto ao mais baixo custo possível.

Coloca-se em estudo a problemática que prevalece com a disponibilização social dos recursos culturais existentes. Pretende-se a criação de um arquivo digital, colocado on-line e à disposição de qualquer cidadão, que permitirá apresentar de uma forma interativa e versátil um registo técnico de sistemas arquitetónicos com valor patrimonial, bem como para além de registos fotográficos e técnicos a criação de um modelo tridimensional, cujas potencialidades interativas permitiram a análise dos edifícios a 360°. De destaque propõe-se a criação de uma plataforma capaz de suportar a implantação do modelo em realidade aumentada em marcador próprio ou mesmo “in situ”, na eventualidade de se tratar de um sistema histórico cujo desenho se tenha perdido ou alterado. Considere-se as potencialidades criativas e académicas que um sistema deste âmbito coloca ao alcance do utilizador diário, a possibilidade de análise num smartphone em qualquer local do mundo, a possibilidade de se descarregar o modelo, para arquivo, a possibilidade de recorrer a um motor de visualização em realidade aumentada, em que a escala embora controlada possa ser variável para melhor servir as necessidades. Estenda-se então o campo de visão considere-se a possibilidade de analisar uma praça, ou mesmo uma rua ou determinado sistema geográfico com reconhecido valor histórico, tudo através de um sistema móvel e acesso à internet.

Ao se tornar possível o tratamento on-line desses dados e através do próprio download dos modelos, apoiados por ferramentas digitais, coloca-se ao serviço da sociedade recursos inestimáveis, potenciando a produção de um Projeto informado, mais fundamentado e sustentável, apoiando a sua execução de forma eficaz e inovadora. Agilizando-se a maquete ação sem limitações de escalas, com a maior qualidade e eficiência.

ARQUITECTONICS NETWORK: ARCHITECTURE, EDUCATION AND SOCIETY

INTERNATIONAL CONFERENCE



Barcelona, 3th February 2015

We confirm acceptance of abstract **“NO CITIES: DESIGN AND STRATEGIES OF COMUNICATION. Interactive innovations as a vehicle for communication and patrimony”** presented by **Adriano Ribeiro, Manuel Gulías, Micael Miranda, Nelson Sampaio,** for International Conference **ARQUITECTONICS NETWORK: ARCHITECTURE, EDUCATION AND SOCIETY** to be held on the 3rd, 4th and 5th of June 2015 at the College of Architects of Catalonia and in the School of Architecture of Barcelona.

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Magda Saura', is shown.

Magda Saura Carulla

Organizing Committee of the conference.

Diagonal, 649, Planta 5, 5.2
+34 93 401 64 06
newsletter.pa@upc.edu
www.arquitectonics.com

NO CITIES: DESIGN AND STRATEGIES OF COMUNICATION

Interactive innovations as a vehicle for communication and patrimony

Adriano Ribeiro¹, Manuel Rivas², Micael Miranda³, Nelson Sampaio⁴

When referring to the identity of a city we are approaching an extremely broad concept and complex. Of course it is possible to associate a relationship between concept and cultural and artistic heritage of the area, but a city manifests several appearances as a result of its historical growth over time. Historically, the city, tends as she approaches modern days, to recognize reality and human scale as base to project design, development and manifest. In this sense it is necessary to understand the needs of space, depending on the human being who uses it, as a dependency between user and the product. The phenomenon space / time can be interpreted by the relationship that the subject establishes with reality, in the way emotional responses, the architectural element and the urban structure interacts with citizens.

Technology allows, nowadays, to display photo-realistic scenarios that foster a context test. With the modeling and communication in augmented reality, it is possible to analyze and understand some elements that define the identity of a city. Aldo Rossi tells us that "(...) the link between the past and the future is in the very idea of the city that runs as the memory goes through the life of a person and that, to realize itself, must conform to reality but also to conform to it." (Rossi, 2001). Conducting studies of the various components that make up the city structure can even be a study base for future interventions in the urban network or simply a digital historical archive, with tourist and recreational applications. The same principle of experimentation can be applied to a more global context and might even consider historical contexts that guide architectural systems. Cities, or if the 'no cities' are records of what the urban structure could have been a course that could completely change the vision and the current identity of the city. The material and immaterial culture, represent a fundamental part of the heritage of a certain society, goods and representative values. Growth and existential condition of a space, the way the city has developed throughout his life, is a direct reflection on the relationship between form and human.

When referring to the identity of a city is approached an extremely broad concept, complex and contradictory. Of course you can associate a relationship between the concept and the cultural and artistic heritage of the area, but a city manifests several appearances as a result of its historical change over time. Historically, the city, tends as approaches of modernity, to recognize the reality and human scale as projection base, developing and manifesting. In this sense it is necessary to understand the needs of space, depending on the human being that uses a dependency between the user and the product continues. The phenomenon space / time can be interpreted by the relationship that the subject establishes with reality, in the way emotional responses, the architectural element and the urban structure interact with citizens.

The technology allows, nowadays, play photo-realistic scenarios that foster a context test. With the modeling and communication in augmented reality, you can analyze and understand some elements that define the identity of a city. Aldo Rossi tells us that "(...) the link between the past and the future is in the very idea of the city that runs as the memory goes through the life of a person and that, to realize itself, must conform to reality but also to conform to it." (Rossi, 2001). The formalization of the studies of the various components that make up the metropolis can even be a study base for future interventions in the urban network or simply a digital historical archive, with tourist and recreational applications. The same principle of experimentation can be applied to a more global context and might even consider historical contexts that guide architectural systems. Cities, or if the 'no cities' are records of what the urban structure could have been a course that could completely change the vision and the current identity of the city. The material and immaterial culture, represent a fundamental part of the heritage of a people, goods and representative values. His career and existential condition of a space, the way the city has developed throughout his life, is a direct reflection on the relationship between form and human. The habits and cultures shape as a function of the concept and relationship to technology and communication. These tools allow you to create virtual scenarios, accessible to anyone, resulting in a gain with large tourist and promotional applications as well as an element of support for research and analysis from the viewpoint of design, architecture and urbanism.

On the one hand, the development of studies and analyzes of representative models of projective proposals allows the designer to interpret and supplement data. On the other hand, in economic terms and establishing a link

¹ Adriano Ribeiro Gonçalves, Masters Degree student of Integrated Design, Member of de Viana 3D Project Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal adrianoribeirodesign@gmail.com

² Manuel Rivas Gulias, Professor of Politecnical Institute of Viana do Castelo, Manager of the Viana 3D Project's Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, mrivas@estg.ipv.pt

³ Micael Ventura Miranda, Masters Degree student of Integrated Design, Member of de Viana 3D Project Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, micaelmirandadesign@gmail.com

⁴ Nelson Filipe Parente Sampaio, Masters Degree student of Integrated Design, Member of de Viana 3D Project Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, sampaio_222@hotmail.com

with tourism, power up the branding factor of the city itself. According to Kotler (1993), the brand, "(...) the image of the place is a key determinant in how citizens and businesses respond to the place (...) represent the image of a place by the sum of beliefs, ideas and impressions that people have (...) "(Kotler, 1993), so it should be considered that tourism in places have a responsibility to enhance the features and show the communities that the fact that the place unique is the that does exist and therefore be attractive.

The tourism, industry, culture and registration or collection of design information of a particular urban system to enrich the knowledge of an existential journey and develop tools for reasoning and implementation of future strategies, enriching of any urban intervention or even as a representation the level of marketing a city, enriching their existential characteristics. This interventional dynamic, allows growth and manipulation in virtual context, an approach switches to reality. Communicate and intervene in this context, is itself an immersive potential, but the possibility of reproducing this information in a more individualized manner and in a single mobile device, represents a potential deep wider and multidisciplinary.

Keywords: No Cities; Design; Communication tools; Heritage, Urban Planning; Augmented Reality VS Virtual Reality VS Mixed Reality

ARQUITECTONICS NETWORK: ARCHITECTURE, EDUCATION AND SOCIETY

INTERNATIONAL CONFERENCE



Barcelona, 3th February 2015

We confirm acceptance of abstract **“DESIGN’S ROLE ON THE [RE]HABILITATION OF SOCIAL AND URBAN STRUCTURE”** presented by **Adriano Ribeiro, Manuel Gulías, Micael Miranda, Nelson Sampaio**, for International Conference ARQUITECTONICS NETWORK: ARCHITECTURE, EDUCATION AND SOCIETY to be held on the 3rd, 4th and 5th of June 2015 at the College of Architects of Catalonia and in the School of Architecture of Barcelona.

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'Magda Saura', is shown.

Magda Saura Carulla

Organizing Committee of the conference.

Diagonal, 649, Planta 5, 5.2
+34 93 401 64 06
newsletter.pa@upc.edu
www.arquitectonics.com

DESIGN'S ROLE ON THE [RE]HABILITATION OF SOCIAL AND URBAN STRUCTURE

Micael Miranda¹, Manuel Rivas², Adriano Ribeiro³, Nelson Sampaio⁴

Acknowledging a state of generalized economic recession, in which the construction and abandonment of architectural systems, as well as culture, are undoubtedly the most damaged sectors, can design present projective solutions, that not only defend the local identity, but also enable the rehabilitation of these structures, assuming itself as an added value for society, urban planning and the local economy?

The basis of design sets on pillars like utility and function, identifiable features of the rehabilitation estate. On that estate the rehabilitation premise allows the sustainable profitability of the city, demonstrating an important task of the designer's discipline, through the city's strategic capacity as commercial "product". Small towns and historic centers deserve a defensive approach, foreseeing a conscious growth and with strategic plans that should board a global awareness, from the city's point of view as a commercial product. Philip Kotler tells us that "(...) small towns and communities whose streets and buildings have fallen into negligence (...) need a face-lift and invite the designer to propose strategies to embellish the face of the city" (Kotler, 1993). Demolishing historic centers to give place to new constructions, contribute for its progressive non-characterization and, as consequence, for the loss of its identity and depreciation. The room, the atmosphere, all the scenario created around an activity, whether on its recreational or professional dimension, represents the focus for the enhancement of the pleasure of creating, the way the creator human being feels. It can be verified in each element, each set that composes a physical space, appealing or not, the connection and creative and personal stimulus.

The interdisciplinary condition assumes an inclusive and dynamic universe, a liberal structure that enables the creator of exploring his ideas and concepts, like a path increasingly defining itself to incite the growth of something.

The relenting on the construction and its conceptual redefinition, as well as and verifying, that there is an overall reduction of the citizen purchasing power, it's understood to be necessary to adopt proactive behaviors. If any of these topics clearly fall over the domain of engineering and architecture, others are the ones where it's possible to quickly identify the role of Design and even others that understand the collaboration of mixed teams, that transcend the several projective disciplines. Old building's rehabilitation projects to enable a creative net, represent a projective reality with social repercussions, which on their turn enable the local income and, even more, invite to the creation of new sources of personal and enterprising income. This practice can be perceived as an enriching innovation motor of the municipalities while promotional "product".

Latour (2008), states that "designing always is redesigning," that reality allows us to understand the potentialities of our patrimonial and historical heritage, like for example the abandoned architectural structures, which on their turn can promote the development of cultural communities. By enriching the creative, professional and touristic potential of the place by making creative and multidisciplinary spaces, a tool for communication and identity promotion is created, enhancing the production of goods and services. It is intended to forestall a more touristic city, more creative and more professional and inherently, a more sustainable economy. "One of the most promising strategies regarding sustainability is to create the conditions that catalyze these diffuse social resources, by transforming these potentialities in real initiatives capable of producing big systemic opportunities. This is what design for social innovation means (...)" (Manzini, 2011). The road for social and urban systems sustainability, goes through exploring potentialities in design's discipline about social issues, stimulate the cooperative and conjoined progress, search for better urban management and evoke the communication between the several creative branches for creation, a public effort that enriches the city's Branding concept.

Keywords: City's strategic marketing, city's Branding; Design vs planning; Cultural Intervention space; Urban identity; rehabilitation vs construction;

¹ Micael Ventura Miranda, Masters Degree student of Integrated Design, Member of de Viana 3D Project Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, micaelmirandadesign@gmail.com

² Manuel Rivas Gulias, Professor of Politecnical Institute of Viana do Castelo, Manager of the Viana 3D Project's Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, mrvias@estg.ipv.pt

³ Adriano Ribeiro Gonçalves, Masters Degree student of Integrated Design, Member of de Viana 3D Project Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal adri_ribeiro7@hotmail.com

⁴ Nelson Filipe Parente Sampaio, Masters Degree student of Integrated Design, Member of de Viana 3D Project Team, Rua Escola Industrial e comercial de Nun'Alvares, Viana do Castelo, Portugal, sampaio_222@hotmail.com